XBOX И GAMECUBE АТАКУЮТ АМЕРИКУ

АНТИФАШИСТСКИЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* **И** *ВИДЕО* **ИГРЫ**

24(105) *декабрь* 2001

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР



Achtung!!! Achtung!!!

Return to Castle Wolfenstein

ИГРЫ:
"Готика",
Stronghold,
Blood Omen 2,
Divine Divinity,
Imperium Galactica 3,
Hitman 2: Silent Assass
Hidden & Dangerous 2,
Harry Potter and the Philosopher's Stone

ПРОХОЖДЕНИЯ:
MW IV: Black Knight,
Wizardry 8,
"Демиурги"

ПОСТЕРЫ:
"Готика", "Атлантида"

(game)land
www.gameland.ru

9 771609 103003 24>


Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.
intel inside
pentium 4
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home:
сможешь оторваться?
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.
ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.
Единая информационная служба: (095) 742-3614.
Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru; http://www.megashop.ru
Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):
г.Москва Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963
Инел-Дата: (095) 725-8585
Прайм Инжиниринг: (095) 725-4432/33
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433
г.Благовещенск ALT: (4162) 445256
г.Воронеж Школа-Инфо: (0732) 588880
г.Королев Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
г.Кострома Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
г.Котлас Лазурь: (81837) 32531, 32331
г.Красноярск Антарес*: (3912) 231515,239821
г.Мурманск NetSL: (8152) 458988
г.Нижневартовск Мультикомпсервис: (3466) 149804
г.Рязань Копланд*: (0912) 761779, 282303
г.Ставрополь Профи-М*: (8652) 944091
г.Тула Кибернетика*: (0872) 431863, 318851
г.Уфа Бит (3472) 741041, 230763
г.Якутск Терминал Компани: (4112) 445030
excimer
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614

В НОМЕРЕ

24(105) декабрь 2001

WWW.GAMELAND.RU

NEWS

SPECIAL

XBOX & GAMECUBE LAUNCH



ХИТ?

КОМПАНИЯ NIVAL



PREVIEW

REVIEW



ONLINE

ТАКТИКА

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD ДВА ПОСТЕРА: “ГОТИКА” И МДМ-КИНО. ФОРМАТ А2.



КИБЕРСПОРТ





content



EDITORIAL

Информационно-событийная насыщенность последних двух недель была просто потрясающей. Апогеем, затмившим даже первый секс «За стеклом», стал внезапно грянувший день рождения нашего любимого Главного Редактора. Быстро сориентировавшись в стремительно меняющейся обстановке, вся редакция принялась с душой, огоньком и бесшабашным задором поздравлять и обмывать именинника. Правда, от избыточного энтузиазма чуть было не слетели сроки сдачи номера... Но в итоге все разрешилось благополучно. Энтузиазм плавно перефокусировался на подготовку журнала, и работа закипела.

В Америке произошло событие, которое на ближайшие два-три года будет определять наши игровые приоритеты. Почти одновременно стартовали две платформы нового поколения — Xbox и GameCube. Чем закончится напряженное противоборство монстров-тяжеловесов — рассудит время. А мы пока можем лишь предполагать и делать прогнозы. Материал, посвященный запуску двух конкурентов, поможет вам оценить силы и шансы каждого из них.

...Жизнь кипит, бурлит и пышет жаром, несмотря на первые морозцы и традиционную спячку природы. Это хорошо. И это серьезный повод утверждать, что в Новый Год мы скучать не будем.

Искренне ваш,

Юрий Поморцев

На обложке: Return to Castle Wolfenstein появилась уже перед самой сдачей номера, и нам ничего не оставалось, как оперативно заказать арт неповторимому Константину Комардину.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | E-SHOP | INFO

ДЕМО-ВЕРСИИ
Empire Earth
AquaNox
S.W.I.N.E
Sid Meier's SimGolf

ВИДЕО
Hidden and Dangerous 2
Grandia Xtreme
Dead or Alive 3
Soul Calibur 2
Wario Land IV
Star Wars Episode II: Attack of the Clones
Final Fantasy: The Spirits Within
Dragon Empires (2 ролика)

SPECIAL
Слово редактора
Macromedia Flash
Wallpapers Gothic (4 шт.)
Музыка Gothic (4 темы)
Wallpapers Rally Trophy (5 шт.)
Музыка Rally Trophy (4 темы)
Wallpaper Демиурги (Etherlords) (3 шт.)
Музыка Демиурги (Etherlords) (4 темы)
Wallpapers Star Wars: Galactic Battleground (2 шт.)
Wallpaper Hitman 2
Wallpaper Return to Castle Wolfenstein

ПАТЧИ
Comanche 4 Patch
Wizardry 8 Patch
Empire Earth v1.0.4.0
Демиурги v. 1.02
Stronghold Patch v1.1
Battle Realms v1.01 patch
Battle Realms Battle Pack 1
Zeus: Poseidon v2.1
Europa Universalis 2 v1.01

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament - Rocket Arena 1.60
Rune - Mick Maps
Red Alert 2: Official Mappacks (5 шт.)
Sudden Strike Bonus Missions

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
DesertCraft: The Battle for Sahara
Giga Dyna ver. 1.3
DialC_CNT

СТАТЬИ
FIFA 2002 (2 шт.)
Final Fantasy VIII
Final Fantasy: The Spirits Within (2 шт.)
Gran Turismo 3 A-Spec
Grandia 2
Giga Dyne
Paris-Dakar Rally
Shigeru Miyamoto
The Thing
X-Box
The Lord of the Rings
Как приблизить героев любимых игр
Какой путь проходят шедевры

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР

№24 (105) декабрь 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Серж Долгов *guru@xakep.ru* главный редактор
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Сергей Дрегалин лит.редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*
Рисунок на обложке: *Константин Комардин*

Новости в последние две недели приходили из совершенно неожиданных источников, а самыми сенсационными стали все-таки сообщения о том, что, несмотря на все ожидания, так и НЕ произошло в игровой индустрии. Sony нахально НЕ снизила цену на PlayStation 2 в Америке, снизив ее при этом в Японии. Microsoft НЕ столкнулась с безумными производственными трудностями и смогла выпустить Xbox в срок и в относительно большом количестве. Премьера GameCube НЕ была обставлена как грандиознейшее событие десятилетия и прошла тихо, спокойно, но весьма результативно, сгенерировав продажи в объеме 98 миллионов долларов за первые несколько дней. Но главное событие все же одно, и рассказывать (расхлебывать) его подробности нам придется еще долго. Четыре слова о будущем игрового мира: «Теперь их стало трое».

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. BACKYARD BASKETBALL	INFOGRAMES	↑
2. CIVILIZATION III	INFOGRAMES	↑
3. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	↑
4. BACKYARD FOOTBALL 2002	INFOGRAMES	↑
5. ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES	↑
6. BOB THE BUILDER: CAN WE FIX IT	THQ	↑
7. ZOO TYCOON	MICROSOFT	↑
8. ALIENS VS. PREDATOR 2	VIVENDI-UNIVERSAL	↑
9. DARK AGE OF CAMELOT	VIDENDI-UNIVERSAL	↑
10.THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	●

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. HARRY POTTER	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE, GBC, GBA	↑
2. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2	↑
3. GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	↓
4. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, PC, PSONE	↓
5. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	PS2	↑
6. SILENT HILL 2	KONAMI	PS2	↑
7. POKEMON CRYSTAL	NINTENDO	GBC	↓
8. THE SIMS: HOT DATE	ELECTRONIC ARTS	PC	↑
9. GRAN TURISMO 3	SONY	PS2	↓
10.BURNOUT	ACCLAIM	PS2	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. PROFESSIONAL BASEBALL 2001	KONAMI	PS2	↑
2. GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA	CAPCOM	PS2	↑
3. ACTUAL COMBAT PACHISLOT: KING OF THE BEAST DX	SAMMY	PS2	↓
4. SHIN SANGOKU MUSOU 2	KOEI	PS2	↓
5. PIKMIN	NINTENDO	GC	↓
6. TIME CRISIS II	NAMCO	PS2	↓
7. SIMPLE 2000 SERIES VOL. 2 THE PARTY GAME	D3	PS2	↑
8. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY	PS2	●
9. SUPER ROBOT TAISEN A	BANPRESTO	GBA	↑
10.LUIGI MANSION	NINTENDO	GC	●

После выхода на экраны фильма Harry Potter, побившего все кассовые рекорды как в Америке, так и в Англии, и после сопутствовавшего его премьере релиза игр на четырех популярных платформах, самый оперативный из мировых хит-парадов, английский, отреагировал на великое событие именно так, как и предполагалось. Игры по Harry Potter воцарились на верхней строчке хит-парадов и, похоже, не скоро уступят лидирующие позиции. Немного запаздывающие японские и американские чарты пока никак не отразили эффект «поттермании», тем более что в Японии фильм выйдет несколько позже, а Electronic Arts непременно подождет с релизом игр до появления картины. Американские чарты попали под влияние супердешевых игр от Infogrames, которая выпустила целый ряд спортивных проектов под общей маркой "Backyard". Продаются игры этой серии всего лишь по 20 долларов – при вполне приемлемом качестве продукции. Неудивительно, что инициатива Infogrames получила серьезную поддержку со стороны игроков. Вообще продукция этой компании доминирует в американских чартах, серьезно потеснив конкурентов из Electronic Arts и Vivendi-Universal. В Японии продолжается длительное затишье, в результате которого продажи лидирующей тройки составили вместе лишь немногим более 100 тысяч экземпляров. Pikmin скатился на пятое место с общим результатом около 160 тысяч копий, а Luigi Mansion вернулся в десятку с показателем порядка 250 тысяч. По данным Nintendo, GameCube продан на сегодняшний день в количестве 510 тысяч экземпляров, а игр на него – 710 тысяч штук. Несмотря на высокое место в десятке, Capcom'овский Gun Survivor 2, в общем-то, провалился, а второй представитель «пистолетного» жанра Time Crisis II показал результат хуже, чем ожидалось. Японский рынок, похоже, оживится лишь с выходом в свет Metal Gear Solid 2, который появится на прилавках уже 29 ноября. Уж кому-кому, а этой игре первое место обеспечено.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
- ● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "ПРЕЖНЕМ" МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

ЦЕНОВАЯ ГОНКА

Две крупных игровых компании в последнюю декаду ноября практически одновременно объявили о снижении цен на свои игровые приставки. Первой всех удивила Sega, обрушившая официальный ценовой барьер на несчастный Dreamcast в Америке аж до $49.99. Так что если у вас еще нет одной из лучших игровых консолей в истории, теперь просто нет никаких оправданий, чтобы ее не купить. Однако стоит поторопиться, поскольку Sega планирует продать свой последний Dreamcast из оставшихся на складе 210 тысяч приставок уже к концу декабря. Этот шаг Sega предпринимает исключительно ради того, чтобы и без того приносящие одни убытки Dreamcast'ы не пылились на складах и не стоили дополнительных денег в результате этого хранения.

Через несколько дней о втором со дня премьеры PS2 снижении цен в Японии объявила компания Sony. Начиная с 29 ноября (между прочим, это день японской премьеры Metal Gear Solid 2), PlayStation2 в японских магазинах будет стоить всего лишь 29800 иен ($240), ровно столько же, сколько Sega просила за Dreamcast в дни его премьеры в ноябре 1998 года. Для Sony, практически полностью контролирующей японский игровой рынок, этот шаг скорее является возможностью улучшить продажи, нежели желанием избавиться от конкуренции. Хотя теперь Xbox, который, по общему мнению всех экспертов, прибудет в Страну Восходящего солнца по цене от 35 до 40 тысяч иен, столкнется с действительно серьезными проблемами. Никому не известная «неяпонская» приставка с непонятными играми да еще и по такой цене может с легкостью оказаться никому не нужной. Впрочем, об этом лучше поговорить в феврале. Что же касается американского рынка, то на нем, несмотря на оживившуюся конкуренцию, Sony чувствует себя вполне уверенно даже с мегаценой в $299, которая, похоже, продержится до весны будущего года.



MICROSOFT АНОНСИРУЕТ RALLYSPORT CHALLENGE

После того как вице-президент Microsoft Games по внутренним разработкам Ed Fries сгоряча анонсировал новую раллийную игру в своем интервью в прошлом номере СИ, мы нетерпеливо ждали официального представления этого проекта. Анонс не заставил ждать себя долго, и Microsoft пару недель тому назад представила рабочий вариант игры мировой прессе. Rallysport Challenge, которая станет одним из главных проектов на премьере Xbox в Европе, где очень любят раллийные гонки, немного похожа на Colin McRae Rally 3 и куда больше – на Sony'вскую World Rally Championship. По качеству проработки трасс, детализации текстур и количеству эффектов эти две игры примерно равны, Xbox-версию отличают лишь невероятно детализованные машинки с качественной системой повреждений и странноватая камера, которая висит не сзади машины, а несколько выше, умудряясь при этом как следует ограничивать обзор. Серьезным недостатком этот момент, конечно, не назовешь, но все же он несколько раздражает. В остальном Rallysport Challenge кажется нам весьма конкурентоспособным продуктом. Ждем марта будущего года!



В графическом отношении Rally Sport Challenge превосходит всех представителей жанра...



BIZARRE РАБОТАЕТ С DISNEY

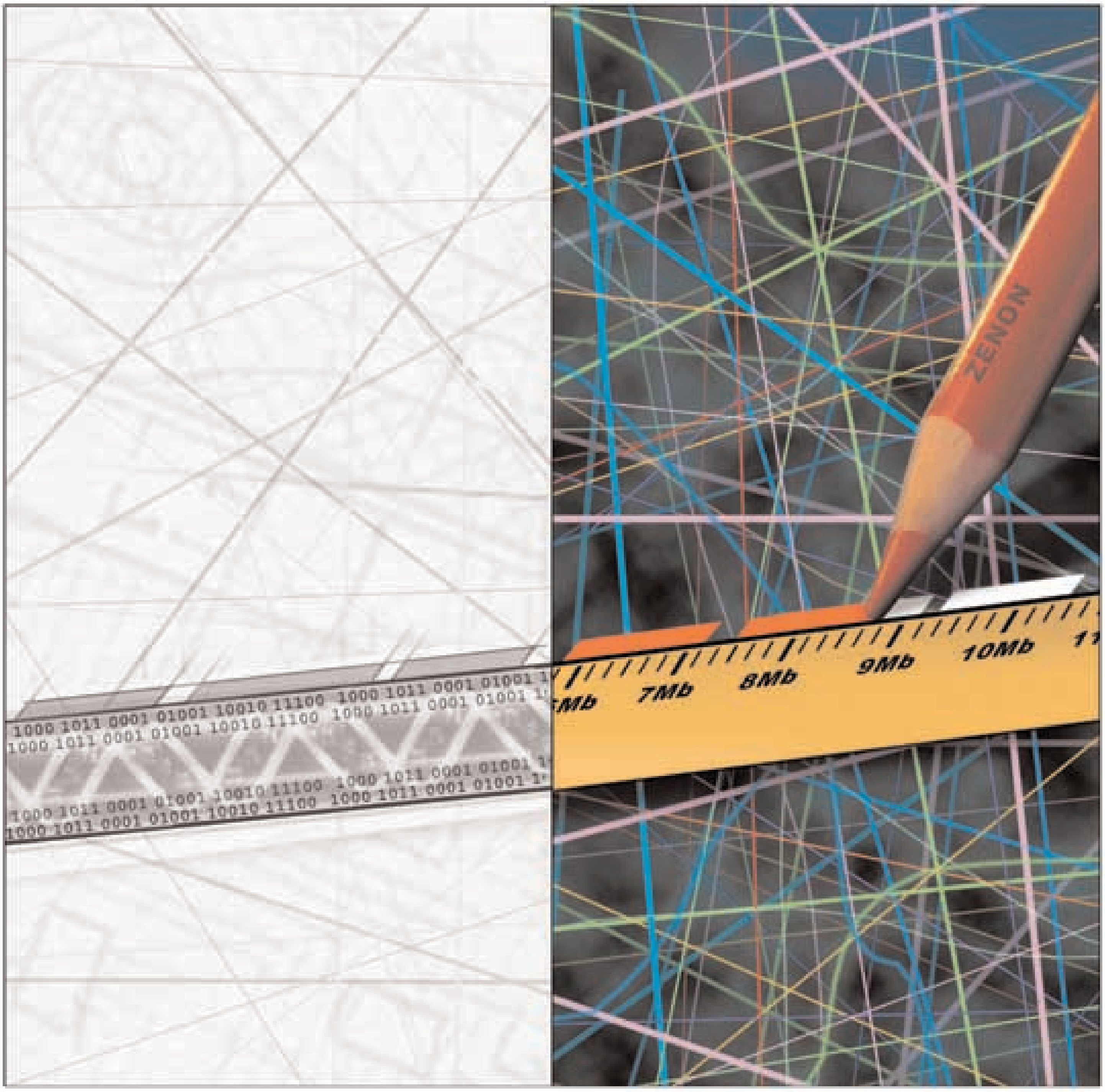
Завершив долгую и изнурительную разработку Project Gotham Racing на Xbox, отнявшую у команды создателей игры аж 10 месяцев, компания Bizarre Creations, известная своим непостоянством, поспешила распустить слухи о новом проекте. Bizarre, основавшая сериал Formula 1 на PSone для Sony, затем сделавшая Metropolis Street Racer для Sega и под конец плодотворно поработавшая с Microsoft над Project Gotham, теперь, похоже, избрала для себя новый жанр и нового партнера. Новым жанром стал Action/Adventure, как всегда «с революционным игровым процессом», а партнером, как это ни странно, – компания Disney Interactive, которая поручила Bizarre работу над суперсекретным проектом по мотивам выходящего в конце будущего года анимационного фильма Treasure Planet. Фильм этот поставлен по мотивам «Острова сокровищ» Стивенсона – разумеется, с кое-какими безумными переделками. Вместо семнадцатого века мы окажемся в техногенном будущем, а Остров Сокровищ будет заменен на гигантскую таинственную планету. Судя по ранним кадрам из фильма, проект будет весьма впечатляющим. А Bizarre Creations наверняка сделает по нему ничуть не менее интересную игру. Выйдет это чудо в конце будущего года на всех основных платформах.

СИКВЕЛЫ METAL GEAR И PIKMIN

Раздавая многочисленные интервью после выхода суперпроектов MGS2 и Pikmin, ответственные за создание этих хитов Hideo Kojima из Konami и Shigeru Miyamoto из Nintendo поделились мыслями относительно продолжения этих успешных игр. И кто бы мог подумать – в обоих случаях репортеры услышали положительный ответ. Hideo Kojima, в частности, заявил, что открытый финал в MGS2 оставлен намеренно и что сериал, скорее всего, будет продолжен. Коджима уже практически завершил сценарий и приготовил несколько оригинальных идей, однако сам он делать третью часть не будет, поскольку занимается абсолютно новым, пока еще секретным проектом. Однако кто-то из его команды непременно возьмется за создание сиквела и будет работать под присмотром Kojima, который выступит в третьей серии в роли продюсера. Shigeru Miyamoto так же говорил о создании продолжения Pikmin (подробнее с мыслями великого мастера об игровой индустрии вы сможете ознакомиться в нашем интервью). Он согласился с мнением журналистов, которые отметили положительные качества игры, но остались недовольны тем, что она слишком быстро заканчивается. Miyamoto сказал, что у него в запасе есть масса идей по развитию сериала в полноценный Nintendo`вский брэнд, однако для воплощения в жизнь большинства из них просто не хватает времени. Однако как только команда, создавшая Pikmin, освободится от работы над другим проектом, сиквел непременно будет создан. Разработка его, согласно последним идеям Miyamoto о «быстром создании суперигр», не должна занять больше шести-девяти месяцев. Так что имеет смысл начинать усиленно ждать Pikmin 2.

FINAL FANTASY X ПОЯВЛЯЕТСЯ РАНО

Компания Square, обещавшая нам еще в середине года, что десятая, давно ожидаемая часть мегасериала Final Fantasy появится в англоязычном варианте лишь в 2002 году, внезапно изменила свое решение, назначив премьеру игры на 26 декабря, ровно день спустя после Рождества. Теперь у FFX есть все шансы стать вожделенным подарком американским детям и подросткам на новогодний праздник, который в Штатах не так котируется, как у нас, но все же подразумевает дарение чего-либо. Впрочем, похоже, что этим сюрпризом Square удивила саму себя, поскольку в первый день продаж в магазины поступит лишь 500 тысяч копий игры, которых никак не хватит многочисленным фанатам сериала. Для сравнения, премьерный тираж Metal Gear Solid 2 составил в Америке грандиозную цифру – 1,8 миллиона копий.



ВАША ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ

Компания "Зенон Н.С.П." предлагает подключение к глобальной сети Интернет по выделенной линии с использованием различных технологий (DSL, Frame Relay/ATM, RadioEthernet).

Для абонентов компании разработаны разнообразные тарифные планы, позволяющие учитывать потребности каждого конкретного клиента. Сочетание любых удобных для клиента скоростей соединения и гибкой тарифной политики делает эту услугу привлекательной для наших пользователей.

Кроме подключения к сети Интернет по выделенной линии, компания "Зенон Н.С.П." предлагает своим клиентам широкий спектр сетевого оборудования ведущих производителей для реализации надежных коммуникационных бизнес-решений.

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
(095) 232-3797
access@zenon.net

"Экономичный", "Универсальный"
Любая скорость соединения - от $60 в месяц *

"Unlimited"
Неограниченный трафик - от $350 в месяц *

* Услуга предоставляется на порту провайдера.
Оплата установки и аренды каналов связи от абонента до порта провайдера производится отдельно.
Все налоги включены.

Сетевое оборудование:
Intel Express Router
Cisco Systems

Cisco Systems
Partner
Premier Certified

intel
premier

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

NINTENDO GAMECUBE: ПИКНИК НА ОБОЧИНЕ

ИНТЕРВЬЮ С ГЕНЕРАЛЬНЫМ ПРОДЮСЕРОМ КОМПАНИИ NINTENDO SHIGERU MIYAMOTO

Спустя несколько дней после запуска в Японии нового проекта знаменитого мастера видеоигр, создателя Mario, Donkey Kong, Legend of Zelda и десятков других супехитов, Shigeru Miyamoto встретился с представителями прессы и согласился ответить на несколько вопросов. Его на удивление серьезные ответы несколько прояснили картину, сложившуюся вокруг новой консоли Nintendo после ее премьеры 14 сентября.



Q: *GameCube вышел в Японии уже почти три месяца тому назад. В launch не было заметно особого ажиотажа, консоль продавалась достаточно тихо, почти без рекламы и совсем без традиционных очередей. Как вы можете прокомментировать столь прохладное отношение японской публики к новой консоли Nintendo?*

Shigeru Miyamoto: Действительно, мы надеялись, что GameCube будет лучше продаваться на японском рынке. Не так-то просто продавать вещь, которая стоит 30 или даже 40 тысяч иен, не в Рождество и не под какой-нибудь праздник. Тем не менее продажи Luigi Mansion и Pikmin оказались на уровне того, на что мы рассчитывали. В некоторых магазинах были быстро распроданы все игры, и нам пришлось печатать еще один тираж.

Q: *Традиционный вопрос: почему Nintendo решила не выпускать GameCube с новой игрой про Марио или новой Legend of Zelda?*



SM: Если бы мы выпустили Mario 64 – II с улучшенной графикой и новыми уровнями, все игроки были бы рады и немедленно купили бы и приставку, и игру. Но для нас это было неинтересно – людям необходимо каждый раз давать что-то новое. В противном случае им быстро надоест приставка, и они перестанут покупать игры. Сейчас у индустрии непростые времена, и разработчики просто обязаны выдавать продукцию еще лучшего качества, чем того требует рынок. Мы должны измениться, сконцентрироваться на том, как заинтересовать своими играми даже тех людей, которые обычно вообще не играют.

Q: *У Nintendo странное отношение к онлайновым играм. Многим экспертам кажется, что компания пессимистично оценивает перспективы этого сектора рынка.*

SM: На самом деле, это совсем не так. Мы рассматриваем все игры как средства коммуникации. Nintendo начала продвигать онлайновые продукты задолго до всех остальных компаний – вспомните Network Adapter для Famicom (NES). Сейчас мы предлагаем пользователям мобильный адаптер для платформы GameBoy, с которым также открываются большие возможности. С другой стороны, мы отказались от продвижения онлайна в той форме, в которой его используют другие компании. Мы не будем делать такие игры до тех пор, пока технология быстрого и качественного доступа не будет открыта для большинства наших пользователей. Мы подготовили GameCube для онлайна, но не стали включать в поставку модем или какой-либо другой адаптер. Помимо этого, онлайновые игры в большинстве своем убыточны, а Nintendo не собирается заниматься бизнесом, который не приносит доходов. Впрочем, это уже вопрос для наших финансистов. Я же скажу, что на данный момент онлайновые игры недостаточно интересны для того, чтобы я мог создать проект, который разойдется тиражом в два или три миллиона копий.

Q: *Каков секрет создания игр «по-миямотовски»?*

SM: Мне кажется, что Pikmin может служить хорошим примером, дабы легко это объяснить. Я хочу, чтобы игроки не просто следовали заранее проложенным путем, а фантазировали и развивали мир вокруг. Чрезвычайно важно держать человека в напряжении, заставлять его думать о том, что он делает, зачем он это делает, и какие последствия вызовут его действия. Игры, в которых ты только наблюдаешь за чем-то, просто не работают.

Q: *Найдется ли у вас какой-нибудь совет для начинающих разработчиков?*

SM: Каждый, кто занимается созданием игр, хочет сделать что-то большее, чем все остальные. Но мне кажется, что важный момент заключается не в том, чтобы кого-то превзойти, а в том, чтобы сделать что-то уникальное, что-то, чего никто еще не делал. Можно имитировать работу других, и вполне успешно, но чтобы вас

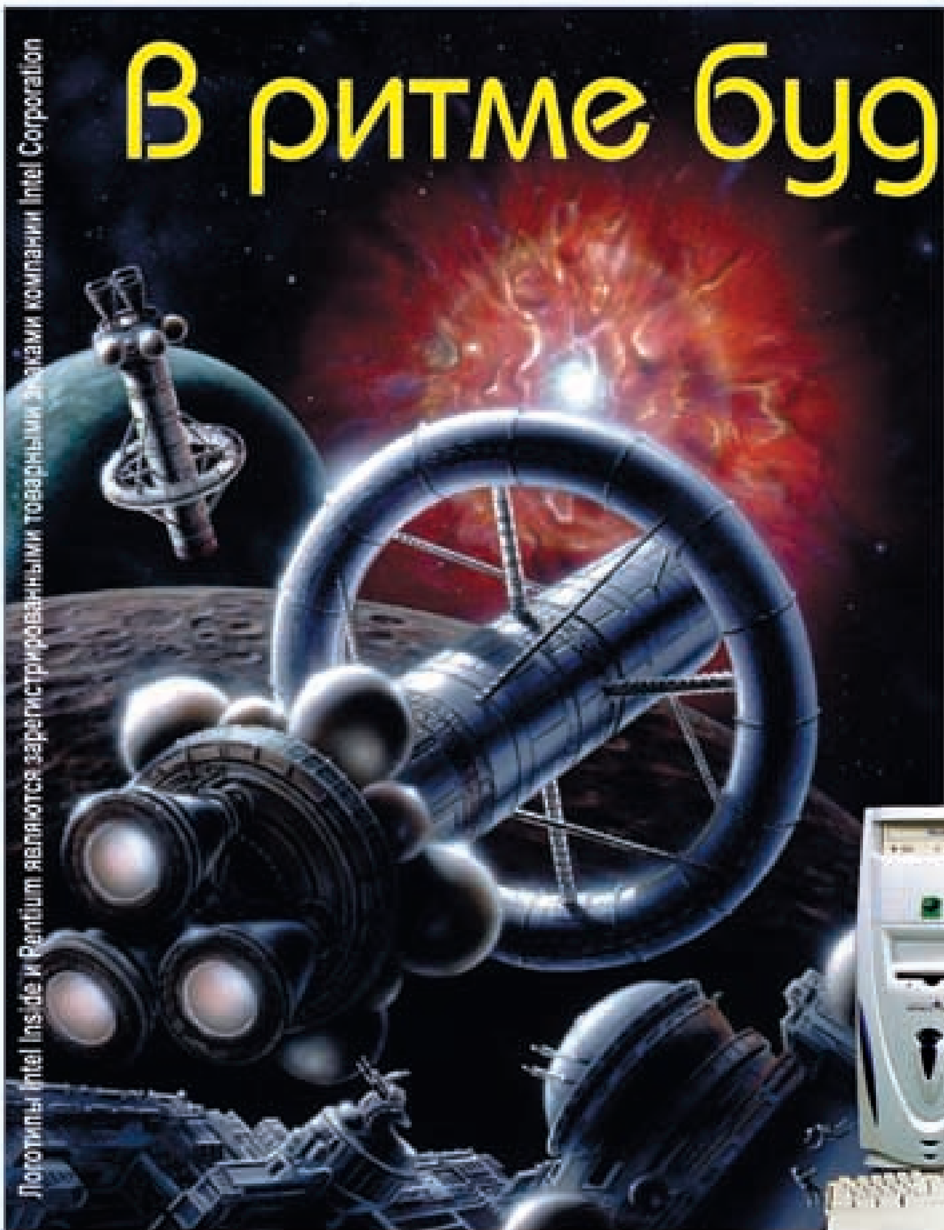


запомнили, чтобы ваши игры полюбили, все равно придется делать что-то совершенно новое. Вы не станете хорошим игровым дизайнером, если будете проводить много времени за играми или напишете классный сценарий. Вам нужно научиться смотреть на вещи с другой перспективы, решать проблемы быстро и элегантно.

Q: *Назовите хотя бы несколько не Nintendo`вских игр, которые кажутся вам интересными.*

SM: Я люблю веселый проект Sonic Team Samba de Amigo. Игра совершенно не похожа на остальные по стилю, она веселая и светлая. Еще один проект, которым я восхищаюсь, это Pac-Man. Это была первая игра, в которой я увидел реальную работу дизайнера. Несмотря на то, что все вокруг зовут себя дизайнерами, на самом деле прочувствовать стиль игры – задача не из простых. И справляются с ней немногие. Я очень надеюсь на то, что новое поколение дизайнеров в Nintendo сможет помимо новых идей привнести в игровой мир новый стиль и новый подход к дизайну.

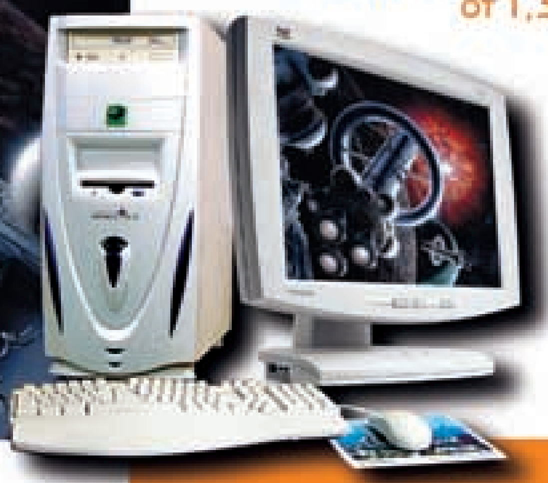
В ритме будущего !



Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

intel inside pentium 4

Компьютеры "МИР" на базе процессоров Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой от 1,3 Ггц



Ф центр — компьютерные системы МИР

www.fcenter.ru

- сертифицированы Росстандартом
- гарантия на системные блоки 2 года
- предустановка лицензионного программного обеспечения
- 30 часов тестирования
- гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение
- Компьютер любой конфигурации под заказ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ !

Салоны-магазины компании "Ф-Центр"

"Бабушкинская"
ул. Сухонская, д.7а, тел.: (095) 472-6401
"Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, д.2, тел.: (095) 205-3524
"ВДНХ"
ВВЦ, пав. №71 и пав.№2 ТК "Регион"
тел.: (095) 785-1-785

Хочешь стать обладателем СКУТЕРА ?



Ответь правильно на вопросы и **пришли купон** по адресу:
129642, г. Москва, ул. Сухонская, д. 7а
или опусти в специальный ящик в любом из магазинов **"Ф-Центра"**.

Вопросы викторины:
(зачеркни неправильные ответы)

1) Сколько лет исполнилось представительству INTEL в России ?
а) 10 б) 8 в) 5

2) Какова максимальная на данный момент частота процессора Intel® Pentium® 4 ?
а) 1,8 ГГц б) 2,0 ГГц в) 2,5 Ггц

3) С каким типом памяти может работать процессор Intel® Pentium® 4 ?
а) RIMM б) SDRAM DIMM в) RIMM и SDRAM DIMM

4) С какими чипсетами может работать процессор Intel® Pentium® 4 ?
а) i850 б) i845 и i850 в) i815

5) Под каким девизом идет продвижение процессоров Intel® Pentium® 4 ?
а) "Хорошо там, где мы есть" б) "Центр Вашей цифровой вселенной"
в) "Link To The Future"

Контактная информация:

Фамилия, Имя, Отчество ____________________

____

Телефон ____________________
E-mail ____________________

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ NIVAL





Любимая игроками по всему миру, и особенно российскими геймерами, компания Nival Interactive отпраздновала 16 ноября свой пятилетний юбилей, при большом стечении гостей и с привлечением специально приглашенных знаменитостей. Знаменитостями стали многочисленные монстры из «Демиургов», устроившие на боевом ринге клуба «Кино» грандиозное сражение между четырьмя расами – Синтетами, Хаотами, Кинетами и Виталами. Лордами же стали приглашенные гости, которым пришлось участвовать в массе безумных конкурсов. Непродолжительная презентация, посвященная богатой на события истории Nival в изложении директора компании Сергея Орловского и его очаровательной помощницы, PR-менеджера студии Елены Чураковой, сменилась гладиаторскими боями демиурговских рас, а все мероприятие завершилось красивейшим салютом. С днем рождения, Nival! Ждем новых проектов, которые, по слухам, будут представлены игровой общественности уже совсем скоро.

ТУРНИР
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

22–23 декабря 2001 года в Москве состоится Открытый Международный Турнир по игре Age of Empires II: The Conquerors с призовым фондом $14.000. Он пройдет в Интернет-центре NetLand, что в Центральном Детском Мире. Опыт и профессионализм организаторов был доказан на прошедших играх WCG – см. «СИ» #23(104). На чемпионат приглашены сильнейшие игроки планеты, многие из которых были в составе финалистов Международного Турнира Microsoft 2001 в ноябре. На турнире свою игровую репутацию будут защищать 13 стран. В их числе такие известные игроки, как Myth_Osiris, Elfanor, Mimmox, Mozory, DjiNN_Crouvex, CID_RedStar, The_Steam_, RD_Champion, Xpertz_Koven.
Игровое пространство СНГ представляют Казахстанский клан Legion – главный организатор и спонсор турнира, а также сильнейшие команды России, в том числе Pycclan. Надо отметить, что по качеству организации и количеству приглашенных зарубежных игроков данное мероприятие является крупнейшим интерактивным событием на территории СНГ, посвященное Age of Empires II.
Идея проведения турнира подобного масштаба принадлежит ARBALET'у – основателю клана Legion. Вот, как он прокомментировал организацию Турнира. «Эта идея родилась давно. В прошлом году мы провели Первый Казахстанский Чемпионат по Age of Empires II. Летом этого года был проведен Первый Международный Чемпионат Age of Empires II: The Conquerors в городе Алма-Ата, с призовым фондом почти $10.000. Однако достигнув определенного уровня, понимаешь, что этого уже не достаточно, нужно стремиться к лучшему. С каждой победой твои идеалы становятся все выше и выше. А проведение подобных турниров с участием лучших мировых игроков – это море удовольствия, удовольствия от общения, от самой игры... В нашем клане сейчас 30 человек, но их число постоянно растет. Кроме того, клан занимает первое место в Казахстане по играм Delta Force и Quake 2,3. Недавно открылся наш сайт — www.legion.kz. Я сам фанат игры Age of Empires II, но конкуренцию своим молодым легионерам составлять все труднее – у них и реакция быстрее, и владение клавиатурой на порядок выше... Нам взрослым переучиваться тяжелее! Наилучшие пожелания к предстоящему турниру и удачи всем!»

лента российских новостей



1С
www.1c.ru

Итак, свершилось. Игра, за которой на протяжении последних двух лет пристально наблюдали все любители симуляторов, наконец-то появилась на прилавках магазинов. "**Ил-2**" – один из самых высокотехнологичных и достоверных авиасимуляторов за всю историю жанра, повествующий о наиболее широкомасштабных сражениях, произошедших во время Великой Отечественной войны. Одновременно с релизом на сайте "1С" была обновлена и дополнена страница, посвященная "Ил-2", так что спе-



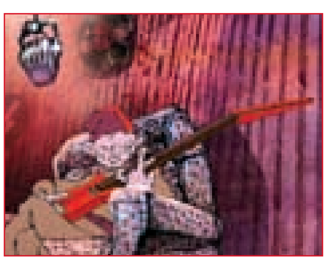
шите видеть. Ну а мы в свою очередь уже готовим полноценный обзор игры, Первые впечатления — просто фантастика, такого еще не было и не скоро будет. Детальный разбор полетов ищите в следующем номере "СИ".

Вторая, не менее радужная новость от "1С" — выход локализованной версии **Max Payne**. Большая задержка релиза объясняется техническими проблемами, возникшими в процессе локализации проекта у зарубежного партнера фирмы "1С" — компании Take 2 Interactive. Но, слава Богу, все закончилось благополучно и с 30 ноября долгожданный Max Payne в продаже.

Бука
www.buka.ru

Удивительное дело. И компания "1С", и компания "Бука" за последние полмесяца выпустили ровно две хитовые игры. Причем у обеих компаний одна игра — локализованная, а вторая — собственной разработки. Релизом-локализацией "Буки" стала несравненная RPG "**Wizardry 8: Возвращение Легенды**" (занимает 3 CD), которая 3 декабря прибыла на прилавки магазинов. В ближайших номерах "СИ" мы обязательно опубликуем полное прохождение Wizardry 8, а в этом номере читайте советы и хинты по игре.

Собственным проектом "Буки" стал культовый квест "**Петька 3:**



Возвращение Аляски". Игра появилась на прилавках 22 ноября, а за день до этого прибыла в регионы. В следующем номере "СИ" ищите обзор и полное прохождение новых приключений сладкой парочки.

Snowball Interactive
www.snowball.ru

За вторую половину ноября студия Snowball Interactive не выпустила ни одной игры, зато активно готовила нам множество новогодних подарков. Было объявлено, что "**Команч 4**", "**Гномы**" и "**Вторая Корона**" выйдут в первой половине декабря. Кстати, последняя игра на момент написания этого материала уже находилась в завершающей стадии бета-тестирования. Также была уточнена дата выхода "**Готики**" — январь 2002 года. Однако нам был любезно предоставлен билд игр, на основе которого мы подготовили для вас полноценный обзор.

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

Еще одна крупная российская игровая компания решила поддержать традицию, начатую "1С" и "Букой", выпустив во второй половине ноября локализацию и игру собственной разработки. С 27 ноября начались продажи лока-



лизационного проекта "**Зак – Охотник с Чужой Планеты**". А спустя три дня в магазинах появился диск с пикантным названием "**Рандеву с Незнакомкой 3**". Как не трудно догадаться, содержание диска не менее пикантно.



Главная страница официального сайта Nintendo в России.

Новый Диск
www.nd.ru

Компания "Новый Диск" объявила об открытии официального **сайта Nintendo** в России. На нем вы можете получить свежую и подробную информацию о продукции компании Nintendo, например, описания игр для приставки GameCube, игровых систем Game Boy Color и Game Boy Advance. Добро пожаловать на http://www.nintendo.ru/.


STIMOROL
НОВИНКА
www.stimorol.com
Товар сертифицирован
Вкус на грани возможного
STIMOROL
Sugarfree Gum

XBOX,GC

XBOX И GAMECUBE: БОЛЬШАЯ ПРОГУЛКА

Сергей Овчинников

В ноябре 2001, впервые в истории Америки, в разгар сезона предрождественских продаж в грандиозной битве сошлись две новых консоли от Nintendo и Microsoft. Нацеленные на различную аудиторию, полностью отличающиеся как по технической начинке и формату информационных носителей, так и по принципам формирования игровой библиотеки, две консоли начали полномасштабную войну. Войну ради самой важной цели — привлечь на свою сторону еще больше покупателей.

15 ноября 2001 года в гигантском магазине Toys'R'Us, расположенном на Times Square в центре Манхэттена, прошла официальная церемония запуска Xbox. Билл Гейтс самолично вручил первому покупателю «будущее игровой индустрии» и сразился в Dead or Alive со звездой супершоу WWF The Rock (он вам наверняка знаком по роли царя Скорпионов в фильме Mummy Returns). Гейтс позорно проиграл, чем еще раз доказал, что большим фанатом видеоигр он не является. В первый день на прилавки американских магазинов поступило около 300 тысяч консолей (официально точную цифру Microsoft так и не назвала до сих пор) и 19 различных игр, из которых наиболее активно расходились Halo, Dead or Alive 3, NFL Fever, Project Gotham Racing и Oddworld: Munch's Oddysee. Уже через пару часов после открытия, американские игровые магазины опустели, приставки были распроданы, остались только игры и аксессуары. В первый же день появились сообщения о том, что консоль не всегда стабильно работает, что жесткий диск подвержен повреждениям даже от незначительных ударов, что игры периодически виснут и сбоят. Тем не менее, серьезных отказов все же меньше, чем ожидалось, и



Microsoft Xbox и Nintendo GameCube: Взгляд изнутри

	Xbox	GameCube
Центральный процессор	733 МГц Intel Pentium III	485 МГц IBM PowerPC «Gekko»
Графический процессор	233 МГц Nvidia GeForce 3	162 МГц ATI ArtX «Flipper»
Оперативная память	64 MB унифицированной SDRAM PC100	43 MB MoSys 1T-SRAMъ
Звуковой процессор	100 Мгц Nvidia I/O + Sound	81 МГц Factor 5 Sound chip
Система кодирования 3D-звука	Dolby Digital 5.1	Dolby ProLogic II 5.1
Информационный носитель	DVD 4.7-8.5 GB	Matsushita mini-DVD 1.5 GB
Проигрывание DVD-Video	Да, с дополнительным комплектом	Нет
Проигрывание CD-Audio	Да	Нет
Жесткий диск	Да, 8 GB, ATA33	Нет
Модем/сетевая карта	Нет/Да, 10/100 Мбит/с	Пока не доступны
Memory Card	8 MB	0.5 MB
Вес	3.5 Кг	1.5 Кг
Дата выхода в США	15.11.2001	18.11.2001
Дата выхода в Японии	22.02.2002	14.09.2001
Дата выхода в Европе	15.03.2002	не анонсирована, намечена на апрель'2002
Цена в США	$299	$199
Цена в Японии	не анонсирована, ожидается около 35.000 иен	25.000 иен
Цена в Европе	479 евро, 299 фунтов стерлингов	не анонсирована, ожидается около 300 евро, 150 фунтов
Количество доступных в день премьеры игр	19	12

дефектными в среднем оказывается лишь 3-4 процента от общего количества консолей. Microsoft собирается поставлять на американский рынок по 100 тысяч приставок в неделю до самого Рождества. Впрочем, особенного ажиотажа премьера Xbox все же не вызвала, несмотря на репортажи по всем американским телеканалам и даже некоторым российским. Microsoft удалось обеспечить нормальную премьеру с минимальным количеством огрехов и просчетов и крепко засадить в головы геймеров свой оригинальный брэнд. Реально перспективы системы будут подвергнуты испытаниям лишь в начале следующего года, когда рождественские продажи закончатся. Обеспечить успех Xbox могут только хорошие игры, и корпорация хорошо это понимает.

В воскресенье 18 ноября мир увидела американская версия игровой приставки Nintendo GameCube. В продажу GameCube поступил в количестве 700 тысяч экземпляров по невысокой для такой консоли цене $199 в двух различных цветах: стандартном — веселом и аккуратном фиолетовом, в более строгом



Уникальный кадр - Билл Гейтс торжественно вручает первому покупателю X-коробку...



черном. Nintendo не проводила никаких особых плановых торжеств, просто вывалила массу «кубиков» и игр для них на прилавки и поддержала интерес гигантским количеством рекламных роликов. Репортажи о запуске GameCube появлялись на телевидении не реже, чем сюжеты про Xbox. Nintendo потратила 125 миллионов долларов на раскрутку GameCube в Америке,



GameCube на таких молодежных каналах как, например, MTV. В течение двух месяцев по всей Америке работали так называемые Cube Clubs, танцевальные вечеринки, на которых можно было не только выпить чего-нибудь горячительного и оттянуться под музыку, но и попробовать в действии все лучшие игры на GameCube. Nintendo заявила о том, что продажи GameCube и игр к нему принесли в премьерный уик-энд 98 миллионов долларов прибы-



Билл Гейтс самолично вручил первому покупателю «будущее игровой индустрии» — Xbox — и сразился в Dead or Alive со звездой супершоу WWF The Rock. Гейтс позорно проиграл, чем еще раз доказал, что большим фанатом видеоигр он не является.

создав абсолютно новый для себя стиль промоушн-материалов, невероятно современных, стильных и нарочито недетских. Рекламная кампания была направлена на более взрослое поколение — этим объясняется и появление роликов

ли. Больше, чем безумно раскрученный фильм Harry Potter, собравший за первые три дня 93 миллиона. Наибольшим спросом наряду с карточками памяти и дополнительными джойстиками пользовались Luigi's Mansion, Star Wars: Rogue



Экстерьер нью-йоркского магазина Toys'R'Us в дни премьеры был подвергнут серьезной переделке.

Leader и Tony Hawk's Pro Skater 3. Поскольку мы уже размещали обзоры Luigi's Masion, WaveRace: Blue Storm и Super Monkey Ball в одном из предыдущих номеров журнала, мы решили отдать предпочтение лишь по-настоящему новым играм, в том числе и выходящему 3 декаб-



ря великолепному Pikmin от Shigeru Miyamoto & Co. Без сомнений, GameCube пошел в Штатах «на ура!». Если подобные темпы продаж сохранятся и дальше, то у компании может даже появиться реальный шанс потягаться с Sony за место под солнцем в качестве лидера американской индустрии. Что касается японского рынка, то он пока ведет себя по отношению к новой консоли Nintendo достаточно осторожно. На сегодняшний день выпущено всего лишь пять игр (правда, отличных), продано 510 тысяч консолей и около 700 тысяч игр. Однако, ситуа-





Через пару часов после открытия магазинов полки с играми для GameCube заметно опустели. Хиты были разобраны.

ция наверняка переменится к лучшему после релизов долгожданных Mario Sunshine и Legend of Zelda в будущем году. Что же касается виртуальной битвы с Xbox, то пока совершенно ясно лишь одно — счет 1:0 в пользу Nintendo.

Microsoft Profile

Компания основана в 1976 году Биллом Гейтсом и Полом Алленом. Компания выросла вместе с рынком персональных компьютеров благодаря созданию в 1981 году операционной системы MS-DOS, победившей в конкурентной борьбе аналогичную систему от IBM. Еще большую значимость продукция Microsoft приобрела с появлением на свет первой графической оболочки для PC, получившей название Windows. Медленно но верно, система развивалась из очередной надстройки над DOS сначала в полнофункциональную операционную систему на базе DOS и, наконец, в совершенно независимую OS. Игровой рынок заинтересовал Microsoft в 1995 году, когда для продвижения своей новой революционной системы Windows'95 компания решила привлечь и многочисленную армию поклонников компьютерных игр. Наряду со стандартными Minesweeper и пасьянсами, Microsoft выпустила в свет разработанную компанией Terminal Reality леталку/стрелялку Fury 3, а чуть позже и гоночный симулятор Monster Truck Madness. Первые потуги Microsoft по обузданию игрового мира совпали с бумом 3D-графики и, соответственно, 3D-акселераторов, на рынке которых соседствовали до полудюжины несовместимых друг с другом стандартов. Вместе с созданными Microsoft под

Компания Nintendo основана в 1889 году молодым японским предпринимателем Fusajiro Yamauchi, который наладил производство традиционных национальных игральных карт Hanafuda.



Windows библиотеками DirectX (по-настоящему поддерживающими 3D-графику начиная с третьей версии) корпорации удалось сделать свою операционную систему стандартом де-факто для игровой индустрии. Этот стандарт еще больше укрепился с появлением многочисленных многопользовательских игр, сетевая поддержка которых в Windows была реализована значительно проще и удобнее, чем в DOS или других оболочках. Игры от Microsoft на удивление хорошо расходились, а переведенный из DOS мегапроект Microsoft Flight Simulator вообще стал настоящим бестселлером. Также огромные прибыли принесла серия Age of Empires студии Ensemble. Microsoft собрала под своим крылом более десятка крупных и мелких студий, самыми заметными из которых стали Digital Anvil, Bimgie и все та же Ensemble. Сегодня, спустя полтора года после официального анонса Xbox 10 марта 2000 года, Билл Гейтс продает первую коробку с новой консолью своему первому покупателю в магазине Toys'R'Us на Times



Square в Нью-Йорке. Microsoft теперь официально серьезная сила на игровом рынке.

Nintendo Profile

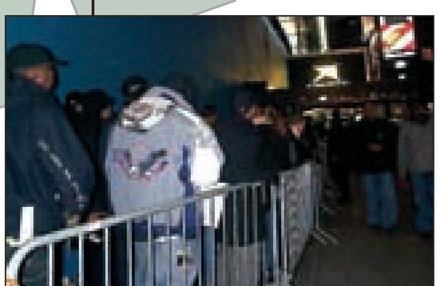
Компания Nintendo основана в 1889 году молодым японским предпринимателем Fusajiro Yamauchi, который наладил производство традиционных национальных игральных карт Hanafuda. Компания стала ведущим производителем игральных карт в Японии. Нынешний президент компании Hiroshi Yamauchi стал президентом Nintendo в возрасте 21 года. Yamauchi переориентировал компанию с карточного



Создается впечатление, что Xbox стартовал при поддержке одного из самых популярных шоу — WWF Survivor .

В течение двух месяцев по всей Америке работали так называемые Cube Clubs, танцевальные вечеринки, на которых можно было не только выпить чего-нибудь горячительного и оттянуться под музыку, но и попробовать в действии все лучшие игры на GameCube.

бизнеса на развлекательную индустрию. В шестидесятых годах Yamauchi удалось лицензировать персонажей диснеевских мультфильмов для выпуска специальной серии карт для детей, а с начала семидесятых годов Nintendo начала производить игрушки. Первым настоящим прорывом стала созданная гениальным дизайнером по имени Gunpey Yokoi электронная игра под названием Game & Watch, проданная на азиатском рынке в количестве, превышающем 40 миллионов экземпляров (нашим, отечественным аналогом-подделкой являются игрушки типа «Ну, Погоди!»). Компания пришла на рынок игровых автоматов и в 1981 году создала свой первый мегахит, попутно открыв миру гений Shigeru Miyamoto. Его первая игра называлась Donkey Kong, в ней крохотный водопроводчик по имени Mario спасал свою девушку из лап безумной гигантской гориллы. В 1983 году Nintendo выпустила свою первую игровую систему Famicom (NES), которая стала невероятно популярной сначала в Японии, а двумя годами спустя и в Америке. Компании удалось в короткий срок стать самой прибыльной корпорацией на мировом рынке развлечений, оставляя далеко позади все киностудии и даже многих компьютерных гигантов. Один релиз долгожданного Super Mario Bros. 3 принес Nintendo только в США более 500 миллионов долларов. В 1990 году был дан старт еще одному феномену, имя которому GameBoy. За одиннадцать лет своего существования портативная игровая приставка GameBoy и ее модификации Pocket, Color и Advance разошлись по всему миру в количестве, превышающем 130 миллионов экземпляров — рекорд, который навряд ли скоро будет кем-либо побит. В 1991 году Nintendo выпустила на рынок 16-битную консоль Super Famicom (SuperNES), которую ждал чуть более скромный, но тем не менее ошеломляющий успех. Компания продала на мировом рынке 50 миллионов приставок. Следующую консоль компании, сверхмощную Nintendo64 ждал почти полный провал в полюбившей PlayStation Японии и новый успех на американских берегах. Nintendo продала около 40 миллионов N64 по всему миру. Четвертая по счету консоль компании под названием GameCube весьма похожа по своему устройству и предназначению на SuperNES. Она может делать все то же, что и N64, но с колоссальным рывком в качестве изображения. Именно на GameCube мы вскоре увидим новых Mario и Zelda, Star Fox, Metroid и Perfect Dark. Все пока говорит о том, что у Nintendo есть большие шансы на успех. END



XBOX

HALO

Горькое разочарование в давным-давно анонсированном и долго ожидавшемся проекте — совершенно обычная штука в сегодняшнем игровом мире. Разработчикам свойственно наобещать с три короба, продемонстрировать классные скриншоты (которые после в пару раз упростятся в связи с «оптимизацией движка») , а потом выпустить в свет под уже заочно любимой торговой маркой игру, не имеющую практически никакого отношения к тому суперпроекту, который вы так давно ждали. В случае с главным суперхитом Microsoft на Xbox, 3D-шутером Halo, такое разочарование, к счастью, вам не грозит.



Детализация моделей персонажей поначалу не впечатляет. Особенно на скриншотах. Но с ней в Halo все в порядке. .

Платформа: Xbox, PC, Mac **Жанр:** 3D-action **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Bungie
Количество игроков: 1-4, до 16 в сетевом режиме
Онлайн: http:// www.bungie.com
Дата выхода: PC и Mac-версии — весной 2002 года

Горькое разочарование в долго ожидавшемся проекте совершенно обычная штука в сегодняшнем игровом мире. Разработчикам свойственно наобещать с три короба, продемонстрировать классные скриншоты, а потом выпустить в свет под заочно любимой торговой маркой игру, не имеющую практически никакого отношения к долгожданному суперпроекту. В случае с главным суперхитом Microsoft на Xbox, 3D-шутером Halo, такое вам не грозит.

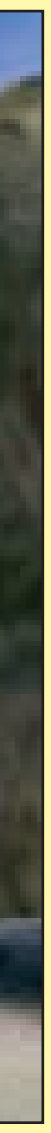


В далекие времена студия занималась созданием игровых проектов для компьютеров Macintosh со временем превратившись в самого успешного из разработчиков игровых программ на Mac. Самым известным проектом, проданным весьма внушительным тиражом, стал сериал Marathon, футуристический 3D-Action в двух частях, ставший Mac'овским ответом Doom. Так что, когда Bungie решила сделать шаг в игровой мир PC, за плечами компании уже накопился весьма солидный опыт. Большинство из нас знает Bungie по великолепному стратегическому сериалу Myth. Две первые его части стали визитной карточкой студии. Несмотря на успехи на PC-рынке, Bungie выпускала все свои проекты на Mac и продолжала поддерживать хорошие отношения с президентом Apple Стивом Джобсом. Именно поэтому осенью 1999 года Bungie решила анонсировать свою новую игру на выставке Mac World, а вступительную речь перед показом ролика страстно произнес сам Джобс, желающий убедить всех геймеров планеты в том, что Apple поддерживает игровую индустрию и стремится, чтобы как можно большее число игр было портировано на Mac. Сногсшибательно красивая игра Halo должна была появится на Mac и PC к началу 2000 года. С тех пор Джобс немного ослабил свой интерес к компьютерным играм, окончательно сообразив, что парой эксклюзивов коренного перелома на рынке добиться практически невозможно, а Halo пригодилась корпорации Microsoft в качестве премьерного проекта на ее новую консоль Xbox. Веселая, красивая, агрессивная американская игра оказалась нужнее чем красочные платформеры, милые гоночки или технологичные файтинги.

Играть в Halo — все равно, что смотреть великолепный фантастический фильм, с пришельцами, классными эффектами и драматической историей, полной загадок и тайн.

Все, что вы раньше слышали о Halo — чистейшая правда. Да, в игре можно водить джипы, танки и даже воздушные суда инопланетной расы. Да, действие разворачивается как от первого, так и от третьего лица, причем игра сама решает,





когда и как имеет смысл переключать вид (как правило, от третьего лица осуществляются все манипуляции с предметами и устройствами). Да, противники в Halo снабжены весьма продвинутой системой искусственного интеллекта и столкновения с ними никак нельзя назвать веселой прогулкой на свежем воздухе. Играть в Halo — все равно, что смотреть великолепный фантастический фильм, с пришельцами, классными эффектами и историей, полной загадок и тайн. В этом плане игра похожа на Half-Life. Схема точно такая же, но, к счастью, сюжет абсолютно оригинален. В далеком будущем человечеству удалось наткнуться в открытом космосе на страшную враждебную расу Covenant, которая оказалась грозной и мощной силой. Везде, где появлялись корабли Covenant буквально через несколько часов воцарялась тишина и полное запустение. Флот врага неумолимо приближался к Земле, и экипаж одного из боевых кораблей землян во время очередной безнадежной битвы принял решение постараться отвлечь противника, заманив его в неизведанный сектор галактики, по-



Несмотря на фантастическую направленность игры, Halo тем не менее предельно реалистична.

дальше от родной планеты. План удался, и уже совсем скоро крейсер замер в пространстве неподалеку от гигантской газовой планеты Construct и ее небольшой луны Basis. Что показалось удивительным — так это гигантское кольцо, созданное из неизвестного материала диаметром 10 тысяч километров, находящееся в пространстве между двумя небесными телами. Выяснить, откуда оно взялось и зачем, с попутным истреблением Covenant'ов, станет основной задачей крошечного десанта, высадившегося на поверхность Basis.

В сердце концепции Halo лежит идея командного тактического 3D-шутера. Игрок, даже самый умелый и находчивый, навряд ли может что-либо противопоставить огневой мощи и численному превосходству армии Covenant. Но его команда может. Под вашим руководством десантники будут штурмовать крепости, сражаться с противником на земле и под землей, на воде и в воздухе, все это рядом с вами и вместе с вами. Кроме того, в Halo реализован и простой, но эффективный режим cooperative, в котором вы сможете проходить игру вдвоем вместе с другом, разделив экран пополам. Огромный мир игры с длинными пляжами, величественными скалами, пустынями, гигантскими подземными сооружениями и красивейшими озерами представлен в Halo как единое целое, не прерываемое каким бы то ни было временем загрузки очередной порции — этот красивый пейзаж не отвлекает вас от основной задачи. Весьма серьезная физическая модель, правильная анимация передвижений персонажей, ряд ограничений в боевом комплекте. В отличие от большинства игр жанра, Halo позволит вам носить с собой лишь два вида вооружения одновременно. К его выбору нужно подходить весьма аккуратно. Что лучше — снайперская винтовка с десятикратным увеличением и инфракрасным прицелом, рассчитанная всего лишь на четыре выстрела (патроны найти нелегко), или набор разрушительных гранат? Выбор за вами. Серьезные ограничения по количеству носимых патронов заставляют вас действовать не спинным, а головным мозгом. В Halo надо много стрелять и много думать. К счастью, Bungie удалось найти для этих занятий правильный баланс.

Для супермощной игровой консоли Xbox Halo выглядит достаточно просто. Современного геймера вообще сложно чем либо удивить. Волны на море? Ну и что такого? Суперчеткие текстуры? Да, но только если подойти к объекту близко. Издалека же вся эта красотища превращается в совершенно непонятное месиво. Удивляет и производит впечатление в Halo не каждый из этих элементов в отдельности, а все они вместе, работающие рука об руку для того, чтобы создать реалистичную, детализированную и бесконечно элегантную картину далекого инопланетного мира. С этой задачей созданный Bungie движок вполне справляется. Если же вам хочется увидеть массу суперэффектов, то, наверное, стоит остановить выбор на Dead or Alive 3. Halo же никогда не устает напоминать вам о том, что это прежде всего игра, а не технологическая демонстрация.

Каждый счастливый владелец Xbox, по нашему мнению, должен дать Halo шанс. Игра получилась действительно интересной, сбалансированной и потрясающе разнообразной. END

XBOX

DEAD OR ALIVE 3

После увлекательных приключений второй серии Dead or Alive, с легкой руки своих издателей умудрившейся дважды выйти на рынок на каждой из крупнейших игровых территорий, Tecmo продолжила блистательную корпоративную игру, предложив Microsoft свои услуги по созданию супер-файтинга на Xbox — по совместительству, третьей части знаменитого сериала.

Жанр: fighting **Издатель:** Microsoft/Tecmo **Разработчик:** Team Ninja **Продюсер:** Tomonobu Itagaki **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http:// www.deadoralive3.com





Жестоко, конечно, но зато с каким потрясающим оттягом!



В рамках своего жанра Dead or Alive уступает в популярности лишь Virtua Fighter и Tekken. Приобретение столь качественной марки, безусловно, положительным образом сказалось на репутации детища Microsoft на японском рынке. Сериал также всегда пользовался большим уважением и на американском рынке, где версия Dead or Alive 2 на Dreamcast долгое время оставалась полностью эксклюзивной для этой платформы. По крайней мере, до тех пор, пока срок контракта с Sega не истек, и Tecmo переметнулась на PlayStation 2. Вообще Tecmo - примечательная компания, которая никогда не стремится получать заработок исключительно от продаж своих продуктов. Ничуть не меньшие суммы Tecmo зарабатывает на политических интригах. Сумма, за которую Microsoft досталось исключительное право на появление DoA3 на ее новой системе, конечно же, никогда не разглашалась, однако мы полагаем, что ее вполне хватило на то, чтобы полностью покрыть все издержки на разработку очередного шедевра.

Программисты и дизайнеры игры сработали чрезвычайно слаженно — в результате на свет появился один из самых красивых игровых проектов современности. Модели персонажей теперь состоят почти из десяти тысяч полигонов каждая, а игровой процесс, ни на секунду не замедляясь, идет на скорости 60 кадров в секунду.

Несмотря на сногсшибательную графику, которую демонстрирова-



Отличия от второй серии сразу дают о себе знать — грамотные тени, мягкое освещение, отличные модели...

ли нам многочисленные скриншоты из игры (снятые в высоком разрешении с development kit), DoA3 по сути является лишь несколько доработанной и чуть более продуманной версией прошлой серии игры, установившей новые стандарты в интерактивности трехмерных арен. В остальном DoA2 почти полностью копировала игровой процесс Virtua Fighter с кое-какими оригинальными дополнениями в виде несколько нелепой системы перехватов и многоэтажными уровнями-мирами. В третьей серии ничего кардинально нового вы не увидите - все те же персонажи (плюс четыре новых героя), новые безумно красивые арены и капельку отрегулированная боевая система, которая



В жизни после такого щедрого удара не выживают. Но это все-таки игра.

все равно не тянет на полноценный серьезный файтинг. А вот что действительно претерпело серьезнейшие изменения, так это все, что относится к так называемым «production values». Воспользовавшись щедрым финансированием Microsoft, Team Ninja во главе с Tomonobu Itagaki не спеша создавала симпатичные видеоролики, массу красивых менюшек, стильные заставки и огромное количество игровых режимов. Разумеется, значительная часть этих средств также пошла и на создание максимально мощного графического оформления игры. Программисты и дизайнеры игры сработали чрезвычайно слаженно - в результате на свет появился один из самых красивых игровых проектов современности. Потрясающие возможности Xbox по текстурированию и большой объем оперативной памяти консоли дали Tecmo возможность создавать одновременно огромные и сверхдетализированные уровни с красивейшей архитектурой и разнообразием объектов. Аниматоры поработали несколько хуже - пальцы персонажей остались точно такими же «фарфоровыми», как и в прошлой серии игры, а волосы героев по-прежнему выглядят недостаточно реалистично. Но зато сами модели теперь состоят почти из десяти тысяч полигонов каждая, а игровой процесс, ни на секунду не замедляясь, идет на скорости 60 кадров в секунду.



DoA3 - определенно, самый красивый трехмерный файтинг на современных игровых системах. Творение Tecmo графически обставляет и VF4 и Tekken 4. Что же касается качества боевой системы, проработки персонажей и прочих тонкостей игрового процесса, то по этой части сериал все еще отстает от лидирующего дуэта. Положительный момент заключается в том, что с третьей серией у Tecmo окончательно оформился стиль и атмосфера сериала и теперь, надо полагать, его развитие пойдет по нарастающей. END

XBOX

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Творение американской студии Oddworld Inhabitants вдохнуло новую жизнь в некогда любимейший жанр всех геймеров — платформенную аркаду.

Жанр: action **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Oddworld Inhabitants **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http:// www.xbox.com

Изначально американская студия Oddworld Inhabitants запланировала сериал, состоящий из пяти игр. Выпустив Abe's Oddysee и Abe's Exoddus (которые на деле являются двумя частями одной и той же игры), разработчики приступили к созданию второго масштабного творения, которое должно было перенести нас в полностью трехмерный мир. Работа велась на платформе PlayStation 2, однако отношения разработчиков с Sony что-то не заладились. Oddworld Inhabitants гордо объявили о том, что мощности PS2 явно недостаточно для того уровня графики, который они планируют для своего проекта. Munch's Oddysee плавно переехала на Xbox, а сами разработчики — под крышу гостеприимной Microsoft. Когда Microsoft выпустила Xbox, Munch's Oddysee превратилась из всеми ожидаемого проекта в «еще одну игру на Xbox». Самая большая неожиданность заключается в том, что из оригинальной и чрезвычайно умной игры ее же собственные создатели умудрились сделать весьма тусклый продукт, в котором уже нет прежней гармонии и потрясающей шутливой атмосферы.



Oddworld: Munch`s Oddysee - игра очень приятная, хотя и не особенно разнообразная.



Вместе с Эйбом и Манчем вам предстоит покорить не один десяток всевозможных локаций, которые очень похожи и друг от друга отличаются разве что расстановкой монстров и ловушек. Игровой процесс не претерпел практически никаких изменений (несмотря на то, что действие теперь происходит в трехмерном мире). От вас требуется командная работа — для выполнения ряда задач необходимо, чтобы друзья действовали слаженно. На примере Munch's Oddysee можно писать диссертацию на тему: «Сиквелы — это просто!». Действительно, в работе над сиквелом практически не возникает проблем ни с дизайном, ни с умными креативными идеями. Достаточно лишь перенести все в трехмерный игровой мир — и порядок. Такое впечатление складывается уже после прохождения первых же уровней игры. Однообразие, помноженное на однообразие, с кое-какими вариациями. Графика симпатична, хотя ничего грандиозного в ней нам заметить не удалось — разве что приятные эффекты при смене дня и ночи. А вот с дизайном настоящая беда — детализация невысока, анимация персонажей простовата и несколько топорна. Oddworld Inhabitants необходимо срочно заняться поисками новых источников вдохновения. В противном случае в их следующие проекты играть практически никто не будет. END

На примере Munch's Oddysee можно писать диссертацию на тему: «Сиквелы — это просто!». Однообразие, помноженное на однообразие с кое-какими вариациями. Из легкомысленной, оригинальной и чрезвычайно умной игры ее создатели умудрились сделать весьма тусклый и не слишком примечательный продукт...

XBOX

MAD DASH RACING

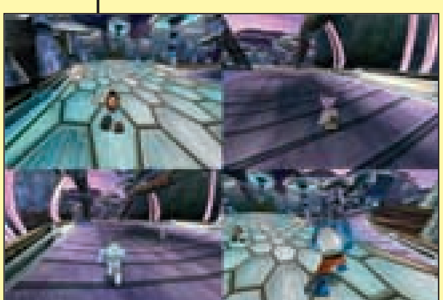


Симпатичная мультяшная гоночка Mad Dash Racing была в числе первых игровых проектов, анонсированных для Xbox.

Жанр: racing **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Crystal Dynamics
Количество игроков: 1-4 **Онлайн:** http:// www.eidos.com

Несмотря на то что выйти из тени таких мегапроектов, как Halo или Dead or Alive 3 ему было не суждено, определенную долю интереса со стороны игровой общественности он все-таки вызвал. Взглянув на игру в действии во время E3'2001, мы, признаться, были несколько разочарованы. Длинные трассы и веселые пингвохомячки в виде героев, конечно же, радовали глаз, но технически игра была выполнена на уровне хорошего Dreamcast, а особенных новаций в игровом процессе что-то не наблюдалось. Оставалась лишь одна





Наличие multiplayer-режима вряд ли вытянет эту средненькую игру.

единственная надежда — репутация разработчиков — авторов бессмертного шедевра Legacy of Kain: Soul Reaver ч. 1,2 — все-таки позволяла мечтать о лучшем. Наши ожидания, впрочем, оправдались лишь отчасти.

За оставшиеся после майской E3 полгода разработки Mad Dash Racing, конечно же, похорошела. Местами появились интересные текстуры, веселые светлячки разноцветного освещения, очаровательные запорошенные снегом домики и прочие милые глазу детали. Трассы, оставаясь столь же длинными, как и раньше (средняя гонка в приличном темпе длится до шести-семи минут), стали красивыми, в них проявились все дизайнерские изыски. Кроме того, игра перестала радостно тормозить шесть раз за минуту и обзавелась вполне приличным frame-rate, неуверенно качающимся в районе 30 кадров в секунду. Вместе с тем, игровой процесс совершенно не изменился. Всевозможные ушастые собачки, саблезубые утки и прочие члены зверинца скромного сумасшедшего дома радостно скользят, бегают, прыгают и катятся кувырком со склонов разнообразных горок. Игру забавно пройти один единственный раз, посмотрев на красоты трасс и полностью ощутив хорошие возможности Xbox по выдаче на экран сразу всех объектов в пределах видимости (и даже дальше). Потом становится уже откровенно скучно. Не потому, что игра получилась плохая, просто нет в ней того задора и веселья, что подразумевается в названии. END

XBOX

TONY HAWK'S PRO SKATER 2X

Вселенная Tony Hawk не только заняла достойное место в ряду известных спортивных сериалов, типа FIFA или Madden, но и вполне может потягаться в популярности с такими мэтрами индустрии, как Sonic или Mario. По крайней мере, издательство Actvision прилагает все усилия к тому, чтобы популярность эта росла и крепла у нас на глазах.

Жанр: sports **Издатель:** Activision **Разработчик:** Neversoft/Treyarch
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.neversoft.com/

Хотя знаменитый сериал был рожден на PS one, он достаточно быстро перешел на все остальные платформы, причем оригинальная версия для PlayStation, в силу того, что она появилась раньше, оказалась далеко не самой лучшей. Dreamcast-вариант радовал четкой графикой и высокой скоростью, а на Nintendo 64 куда удачнее было реализовано управление. На PC, конечно, никакие 3D-акселераторы не помогут вам накручивать миллионные комбы на клавиатуре, но так и игра-то совсем не PC'шная.



Для Microsoft было бы настоящим позором не заполучить для Xbox собственную эксклюзивную версию популярного сериала. Однако та «штука», которую готовит для Xbox команда Treyarch, некогда великолепно портировавшая первый и второй Tony Hawk на Dreamcast, все-таки несколько отличается от наших представлений об «эксклюзиве». Да, действительно, игра под названием Tony Hawk Pro Skater 2X выйдет в свет исключительно на Xbox. Однако радикально нового в ней все же немного. Фактически, THPS2X представлет собой сборник из почти всех уровней первой и второй серий игры с несколькими дополнительными аренами, созданными специально под Xbox, и рядом графических новаций. В то время как для PlayStation 2 (и GameCube) Activision представила совершенно новую и чуть ли не революционную версию THPS3, детищу Microsoft пришлось довольствоваться игрой, которая выглядит и играется почти в точности, как шедевр полуторагодичной давности. Но это не значит, что THPS2X – плохая игра. Совсем даже наоборот.

В то время как для PlayStation 2 (и GameCube) Activision представила совершенно новую и чуть ли не революционную версию THPS3, детищу Microsoft пришлось довольствоваться игрой, которая выглядит и играется почти в точности, как шедевр полуторагодичной давности. Но это не значит, что THPS2X – плохая игра. Совсем даже наоборот.

Попробовав «новое» творение Neversoft/Treyarch в действии на стенде Microsoft, я могу с уверенностью сказать, что играется Tony Hawk на Xbox просто великолепно. Пара новых уровней, работа над которыми уже подходит к завершению, не только симпатичны с графической точки зрения (хотя никаких откровений вы здесь, скорее всего, не увидите), но и примечательны вносимым в мир THPS2 разнообразием. Нам больше всего понравился ночной диско-клуб, освещенный в реальном времени разноцветными прожекторами. Помимо всего прочего, игровой процесс в THPS2X, как и в THPS3, стал несколько быстрее и динамичнее. В результате, намного проще стало не делать длинные сложные связки, а комбинировать различные трюковые элементы.

Отличительная особенность Xbox-версии — отличные фотореалистичные текстуры.



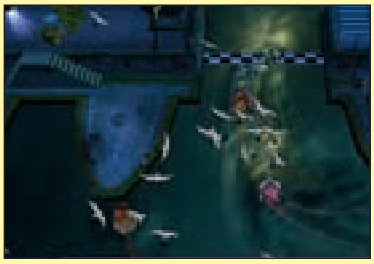
Activision не скрывает того, что 2X версия для Xbox не может считаться полноценной игрой, и считает, что лучше поучаствовать в запуске консоли с такой «эволюцией» оригинала, чем ждать до следующего года, когда можно будет заняться портом третьей серии. А порт этот непременно будет. Так что, если вы собираетесь покупать американский Xbox прямо на launch, приобретать THPS2X, наверное, все-таки не стоит. Если вы, конечно, уже играли в Tony Hawk 2. Нового в этой конверсии маловато, а третья серия выйдет уже совсем скоро.

XBOX

FUZION FRENZY

Fuzion Frenzy — игра для большой компании.

Жанр: party game **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Microsoft
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http:// www.xbox.com



И что самое удивительное, за все это время вы ни разу не увидите ни Марио, ни Соника, ни даже надоевшего всем Крэша. Новое творение Microsoft является совершенно уникальным явлением на рынке — вместо того, чтобы радовать вас унылыми ро... лицами «полюбившихся персонажей» из трех сотен сиквелов вперемешку со скучными мини-играми, всем, решившимся на покупку Fuzion Frenzy будет предоставлена уникальная возможность ... просто сыграть с друзьями в почти полсотни первоклассных многопользовательских игр, хотите — в режиме чемпионата, хотите — в каждую по отдельности. Никакого сюжета, никакой истории, практически никаких менюшек и дурацкого бросания кубиков, только игры. Гонки, стрелялки, драки, головоломки, музыкальные и ритмические игрушки — практически весь накопленный опыт индустрии в одном чрезвычайно вкусном комплекте. Игр всего 45 штук. Некоторые из них скучные и однообразные, много интересных и веселых и несколько совершенно невероятных, заставляющих умирать от хохота и рыдать от восхищения. Конечно же, далеко не все они абсолютно новы и оригинальны. С другой стороны, это совершенно и не требуется — ведь мы имеем дело не с «блэкэндуайтами» и даже не с «симсами», а просто с мини-играми, основной задачей которых является удержание вашего внимания хотя бы на несколько минут. С этой задачей игрушки, входящие в Fuzion Frenzy справляются на все сто. К тому же, в игре вполне приличная графика, прекрасно демонстрирующая возможности Xbox — высокая скорость без тормозов, четкие текстуры, симпатичные эффекты. В одиночном режиме играть в Fuzion Frenzy, конечно же, не так весело, как в компании. Разве что для тренировки. Игра отличная, но годится все-таки лишь для multiplayer. На любой вечеринке Fuzion Frenzy будет зажигать по полной программе. END

CEL DAMAGE

Платформы: Xbox, PS2, GameCube **Жанр:** action
Издатель/Разработчик: Electronic Arts **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http:// www.ea.com

Доверие игрового гиганта Electronic Arts к корпорации Microsoft и ее мегапроекту Xbox никогда не было особенно высоким. Этим отношением и объясняется тот факт, что для PlayStation 2 и даже Game-Cube издательство готовит куда больше интересных проектов, чем для, казалось бы родной, американской приставки Xbox. Cel Damage — один из первых пробных камешков, брошенных EA на рынок скорее с целью тестирования аудитории, нежели для реального сбора денег. В недалеком будущем этот замечательный проект будет также выпущен на PS2 и GameCube, где уже, наверное, начнет приносить какую-то прибыль.



Установленная с легкой руки компании Sega и ее команды Smilebit мода на простой, но симпатичный эффект cel-shading, все никак не утихает. Даже сам Shigeru Miyamoto решил придать с его помощью мультяшный вид своему суперпроекту Legend of Zelda. Что уж говорить об Electronic Arts! Конечно же, компания использует возможности технологии по полной программе. Cel Damage — это аркадно-боевая гоночная игра, представляющая собой своеобразный сплав Twisted Metal и Quake. Игроки на маленьких машинках, нагруженных всевозможными вооружениями, носятся по небольшим тематическим уровням в надежде пристрелить врагов раньше, чем те это сделают с ними. Забава не слишком оригинальная, но ничуть не менее веселая. В жизнь мультяшных гонщиков помогает лучше «въехать» отличная графика, масса ярких красок и смешной дизайн. Мешают процессу безумный уровень сложности и слишком маленькие уровни, не подразумевающие практически никакой тактики со стороны игроков. Носимся и лупим снарядами из всех сил — вот, собственно и весь Cel Damage. END

GC

STAR WARS: ROGUE LEADER

Невозможно представить всю палитру игр по «Звездным Войнам» без совместных работ LucasArts и Nintendo.

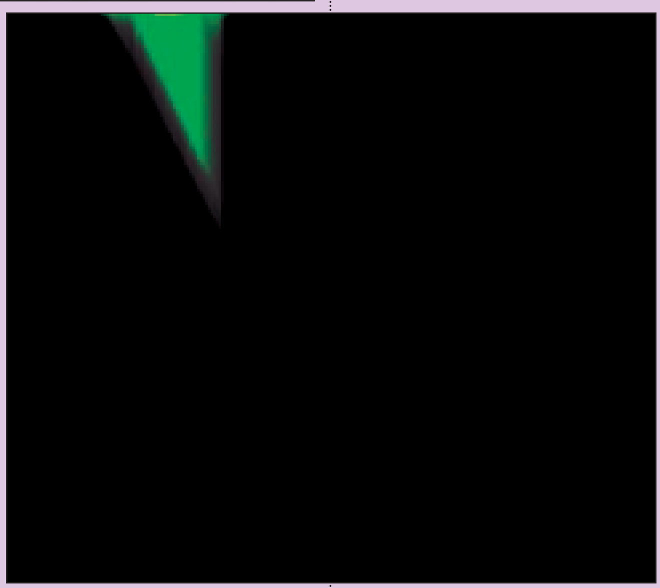
Жанр: action **Издатель:** Nintendo/LucasArts **Разработчик:** Factor 5 **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http:// www.lucasarts.com

С середины восьмидесятых годов стали появляться первые видеоигры по Star Wars, неизменно выходившие и на Nintendo'вской платформе. Спустя пару месяцев после запуска N64 в свет вышло совместное творение под названием Shadows of the Empire, еще через два года — замечательный Rogue Squadron, созданный немецкой командой Factor 5. Творчество немцев настолько понравилось Nintendo, что та выкупила компанию и переориентировала ее на работу со звуковой системой будущей приставки GameCube. Factor 5 было разрешено продолжать сотрудничество с LucasArts, которое летом 2000 года вылилось в договоренность по созданию сиквела Rogue Squadron на GameCube.

Приступив к работе в июле 2000 года, Factor 5 полностью завершили цикл разработки всего лишь через 14 месяцев от начала проекта. Результатом стала, пожалуй, самая высокотехнологичная игра на современных игровых консолях. Одиннадцать огромных миссий позволят вам увидеть глазами Люка Скайуокера все ключевые моменты и самые важные сражения IV, V и VI эпизодов Star Wars. От первой «Звезды Смерти», которую вам будет позволено собственноручно взорвать, до битвы на ледяной планете Хот. От сказочного «города в облаках» Bespin до грандиозной битвы со второй «Звездой Смерти» и всем имперским флотом у планеты Эндор. Вам представится уникальная возможность взять на себя управление знаменитым «корелианцем» Millenium Falcon — сначала во время побега из пояса астероидов, а затем при штурме второй «Звезды Смерти» . Factor 5 решила немного расширить Вселенную Star Wars, дополнив ее несколькими новыми локациями — потрясающе красивым туманным коридором, мрачной скалистой планетой. Миссии в космосе и на поверхности планет чередуются, и, благодаря разнообразию заданий, средств передвижения, относительно простой игровой процесс Rogue Leader совершенно не надоедает. Можно смело сказать, что со времен первой серии игра совершила просто-таки титанический рывок в качестве. Чуткое и удобное управление, сбалансированный уровень сложности и масса интересных секретов — таковы отличительные особенности проделанной Factor 5 «работы над ошибками». Технически же, Rogue Leader просто не имеет аналогов в современном игровом мире. Истребители, созданные из нескольких тысяч полигонов, очень впечатляют. Все это летает на скорости 60 кадров в секунду, и лишь на нескольких наиболее насыщенных графикой уровнях этот показатель составляет стабильные 30 кадров. Отличные световые эффекты и великолепные текстуры (многие из которых собраны из восьми слоев!) дополняют картину.



Каждый Star Destroyer состоит в среднем из 100,000 полигонов.



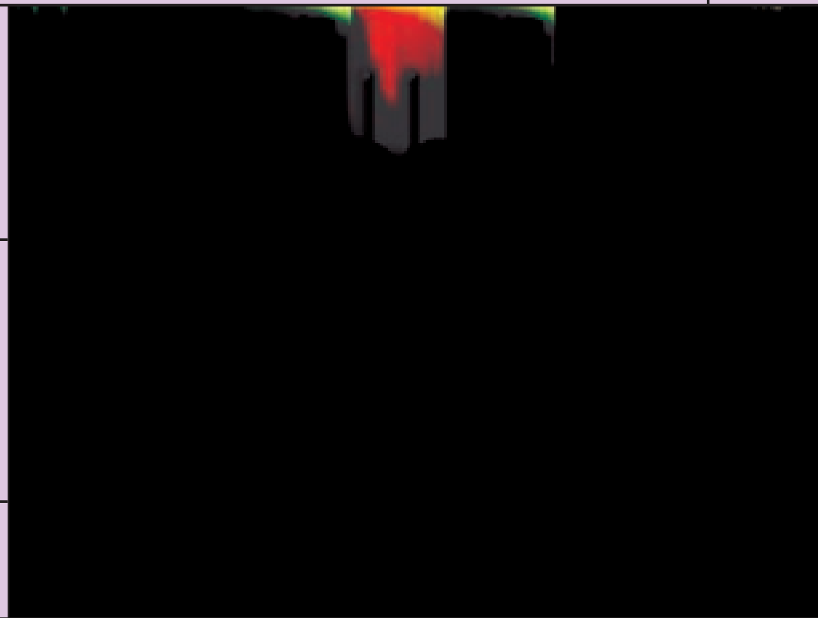
Сражениями на поверхности планет дело не ограничится. Будет нам и космос.

Rogue Leader — первый случай в истории Nintendo, когда ведущей игрой на премьере новой приставки компании становится проект, созданный вне стен знаменитой студии EAD. Однако, не стоит ждать от этого проекта каких-либо откровений в плане оригинальности — во все это вы уже когда-то играли, просто без такого удобства и такой потрясающей картинки.

Можно смело сказать, что со времен первой серии игра совершила просто-таки титанический рывок в качестве. Чуткое и удобное управление, забавная система помощи новичкам в виде бортового компьютера, сбалансированный уровень сложности и масса интересных секретов — таковы отличительные особенности проделанной Factor 5 «работы над ошибками».

GC

PIKMIN



16 ноября 2001 года гениальному, по меткому утверждению одного из наших читателей, Shigeru Miyamoto исполнилось пятьдесят лет. Он создал самых знаменитых персонажей в истории видеоигр — Donkey Kong, Mario, Link, Kirby…

Жанр: RTS **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Nintendo EAD
Продюсер: Shigeru Miyamoto
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http:// www.pikmin.com

Сегодня, когда публика продолжает требовать от него только продолжений знаменитых сериалов Mario и Zelda, Miyamoto занимается генерацией свежих идей. Вместо трудоемких больших суперигр мастер решил создавать проекты, работа над которыми занимала бы от 6 до 12 месяцев, и которые могли бы воплощаться в жизнь относительно небольшими командами разработчиков. Первые результаты нового подхода Nintendo показывают, что шестимесячные проекты не теряют ни в качестве, ни в оригинальности. Как первый подобный проект Luigi's Mansion, так и вторая игра от EAD — Pikmin, страдают одним единственным недостатком — они заканчиваются слишком быстро.

Pikmin — крошечные очаровательные существа, полу-растения, полу-животные, проживающие в гигантских летающих ульях. Наш герой, капитан Orima (три иероглифа, составляющие имя Марио, расставленные наоборот), потерпел крушение своего космического корабля на странной планете, напоминающей один большой неухоженный сад. Корабль при приземлении развалился на тридцать частей, и чтобы собрать его вновь, капитану придется прибегнуть к помощи этих дружелюбных и милых созданий. Qui pro Quo. Капитан, взяв на себя командование отрядами пикминов, поможет им справиться с массой опасностей, таящихся в диких джунглях пяти игровых миров — жабами, жуками, пауками и прочими инопланетными монстрами. Главная сила пикминов вовсе не в индивидуальных способностях каждого, а в коллективной суперсиле. Существует три разных вида лилипутов. Красные пикмины быстро передвигаются и отлично проявляют себя в бою, синие умеют плавать. Ну, а желтые лучше всего демонстрируют свою чрезвычайную прыгучесть. Каждый пикмин попадает на землю в виде семени из родного улья. Через несколько секунд на крохотном побеге появляется листочек — знак того, что очередной солдат готов нести службу. Чтобы пополнить ряды вашей армии, достаточно лишь выдернуть его из земли на манер какой-нибудь редьки или морковки. Листочек на голове пикмина — штука непостоянная. В случае, если ваш солдат хорошо проявит себя на поле боя, листочек со временем превратится в бутон, а еще через некоторое время даже расцветет. Такой upgrade дает каждому из видов пикминов дополнительные бонусы. Например, красные учатся быстрее бегать, желтые — выше прыгать и лучше поднимать тяжести…



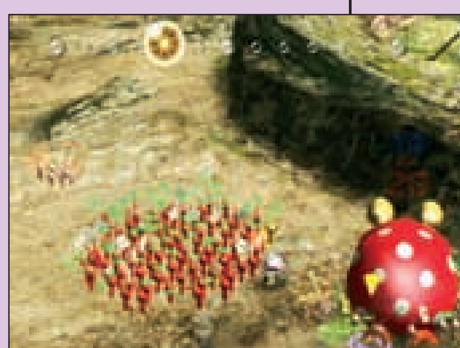
В малютках уживаются детская непосредственность и отчаянная решимость.

Pikmin страдает одним единственным недостатком — он заканчивается слишком быстро. Nintendo удалось создать движок, который одновременно способен и оперировать сотнями объектов, и поддерживать высокую детализацию каждого из них.

В Pikmin всего пять уровней, правда, очень больших и разнообразных. Именно на них вы проведете тридцать игровых дней (каждый длится около пятнадцати минут) в поисках тридцати разбросанных по местности осколков корабля. Уровни построены таким образом, что обойти встречающихся монстров вам вряд ли удастся. Несмотря на то, что вырастить вы можете абсолютно любое количество пикминов, одновременно под вашим командованием может находиться не более сотни.

Будучи всего лишь второй оригинальной игрой от Nintendo EAD на GameCube, Pikmin, конечно же, привлекает повышенное внимание к технической стороне проекта. Игра действительно очень красива. Nintendo удалось создать движок, который одновременно способен и оперировать сотнями объектов, и поддерживать высокую детализацию каждого из них. Ландшафты отличаются высокой детализацией и разнообразием дизайна. В саду у Miyamoto вы не найдете двух одинаковых листиков или травинок — все уникально, как и в самой природе. Игра выдает стабильные 30 кадров в секунду и никогда не притормаживает. Камера в Pikmin, как и в большинстве 3D-стратегий, свободная. Вы можете вращать ее по своему усмотрению и выбирать три варианта масштаба ее взгляда на происходящее. Управление пикминами чрезвычайно просто. Свисток, которым можно подзывать к себе малюток, кнопка A, отвечающая за все основные действия и желтый аналоговый джойстик, позволяющий быстро и эффективно менять формации. Силу очарования Pikmin необходимо попробовать на себе. Представители Nintendo, хитро улыбаясь, говорят: «Раньше все считали, что Pokemon тоже не будет успешной игрой»… END

А вот и целый выводок Пикминов — чудо, до чего хороши!



GC

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Первые две серии Tony Hawk's Pro Skater, при всей своей невероятной популярности, все же легко подпадали под понятие «случайного успеха».

Платформы: GC, PS, PS2, PC **Жанр:** sport **Издатель:** Activision **Разработчик:** Neversoft
Количество игроков: до 2 (до 4 через Интернет) **Онлайн:** http:// www.tonyhawk.com **Дата выхода:** PC-версия — весна 2002 года

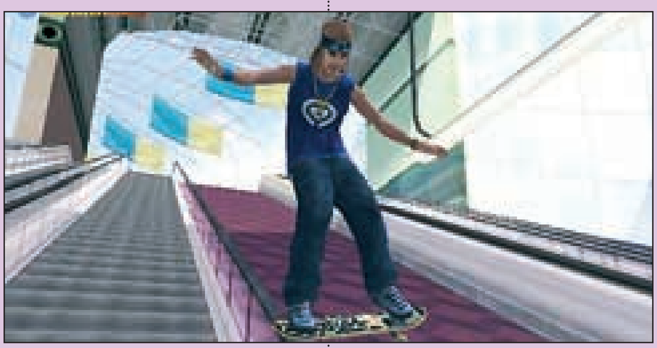
К выходу в свет третьей части игры Tony Hawk's Pro Skater, предназначенной для игровых платформ нового поколения (хотя про старенькую PS one все равно не забыли) Activision приурочила одну из самых крупных маркетинговых кампаний в собственной истории.

Игра практически одновременно вышла сразу на трех различных платформах, включая PS2 и GameCube, на котором THPS3 стал одним из десятка премьерных игр. При этом на различных платформах разработчики сделали упор на уникальные особенности игры, присущие тем или иным ее вариантам. Например, версия на PS2 — единственная, допускающая многопользовательский режим, реализованный посредством Интернета. При отсутствии официально выпущенного Sony модема, Activision рекомендует использовать несколько вариантов USB-устройств сторонних компаний. Далеко не все из них совместимы с созданным издательством сервером поддержки игры и, несмотря на новаторское решение, многопользовательский режим THPS3 навряд ли будет востребован. В GameCube-версии полноценный multiplayer отсутствует, и игрокам придется довольствоваться режимом split-screen, рассчитанном на двух участников. Версия игры на новой приставке Nintendo может похвастаться несколько более совершенным графическим оформлением, качественными текстурами и оптимизированной скоростью работы. Вариант на PS one был сделан, скорее всего, потому, что Activision решила распространить свои чары и на более юных игроков (не секрет, что американские подростки, покупая новую консоль, например, PS2, частенько передают старенькую PlayStation младшим братишкам и сестренкам) — THPS3 на старой 32-битной машине отличается пониженным уровнем сложности. Кстати, многие игроки утверждают, что третья серия игры действительно стала проще, и не только на PS one. Играя в THPS3 на PS2 и на GameCube, мы этого совершенно не заметили. Действие теперь разворачивается куда стремительнее, чем прежде и более-менее постоянные 60 кадров в секунду серьезно добавили персонажам скорости и динамики. К тому же вдвое более чутким стало и управление — в третьей серии шедевра вы наверняка почувствуете, что доска скейтера идеально воплощает в жизнь все то, что вам хотелось сделать. Разумеется, лишь в том случае, если вы владеете азами этого безумного спорта, хотя бы в его виртуальном эквиваленте.

Neversoft удалось в очередной раз поднять планку качества для спортивных симуляторов. Музыкальное сопровождение, созданное лучшими хардроковыми группами Америки, достойно, по нашему мнению, хорошего места в хит-парадах.



THPS3 не демонстрирует нам ничего принципиально нового, но заслуживает титула лучшей скейтбординговой игры.



В третьем THPS лишь восемь уровней, включая заснеженную деревушку в Канаде и сногсшибательный Лос-Анджелес, в котором прямо по ходу дела происходит землетрясение. Небольшое количество этапов компенсируется весьма значительными площадями для катания и огромным количеством секретов, тонкостей и нюансов, на ознакомление с которыми у вас совершенно точно уйдет не один десяток часов. Трюковая система теперь позволяет совершать комбинации из пяти совершенно различных приемов, завязанных в одну цепочку. Также появился удобный учебный режим, в котором Тони Хоук собственной персоной объясняет основы выполнения различных трюковых элементов и дает вам попробовать исполнить их самостоятельно.

Графически THPS3 чрезвычайно привлекателен. Отличные световые эффекты, интересная архитектура, огромное количество интерактивных объектов, прохожие на улицах и машины на проезжей части — создается реальное впечатление, что ты катаешься по настоящему мегаполису. Музыкальное сопровождение, созданное лучшими хардроковыми группами Америки, достойно, по нашему мнению, хорошего места в хит-парадах. Activision этот момент тоже очень хорошо понимает и вкладывает в раскрутку саундтрека к игре вполне приличные деньги.

Новый Tony Hawk, конечно же, не идеален. Но очередная попытка Neversoft заставить людей заниматься экстремальным спортом, пусть лишь на экране телевизора, достойна всяческих похвал. Стоит вставить в приставку диск, и THPS 3 отпустит вас от себя очень нескоро.

GC

SSX TRICKY

Ровно год назад компания Electronic Arts, тогда решившая полностью связать свое будущее с новой игровой консолью от Sony, в числе многих других проектов выпустила на launch PlayStation 2 весьма оригинальный проект, который никак не вписывался в традиционную концепцию EA Sports.



И кто сказал, что люди не умеют летать, словно птицы?

Платформы: PS2, GameCube **Жанр:** sports **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** EA Canada
Количество игроков: 1-2 **Онлайн:** http:// www.ea.com

Специально для него был разработан совершенно новый бренд EA BIG. Необычный дизайн трасс, масса присущих PS2 спецэффектов, своеобразный сплав трюков и гоночных элементов - все это делало первую игру новой серии, названную SSX, действительно уникальной. Недостатков, правда, тоже хватало: непостоянная скорость вывода картинки на экран, несовершенная трюковая система и всего лишь шесть трасс. Игра, тем не менее, продавалась очень хорошо. К началу весенней выставки E3 марка EA BIG выросла в полноценный игровой лэйбл, а expansion pack к SSX превратился в сиквел, озаглавленный SSX Tricky. Из безумной гонки с трюками EA Canada решила сделать трюковый симулятор с гоночными элементами. По мере того, как игрок прогрессирует в гонке и выполняет различные трюки, у него постепенно заполняется boost-индикатор, который позволяет увеличить скорость и обгонять соперников. Чем более сложные трюки или комбо выполняются игроком, тем быстрее будет заполняться этот индикатор. Старая идея, миллион раз использовавшаяся во всевозможных гоночных играх, сработала в SSX Tricky совершенно необычно, превратив уже неплохую игру в совершенно великолепную вещицу.



Удивительно, но SSX Tricky — это не просто дополнение к SSX, но отличное продолжение скейтбординговой серии.

Оптимизированный движок SSX Tricky практически не дает поводов для беспокойства по поводу торможения, то здесь, то там встречаются отличные детализированные текстуры. Оригинальные шесть трасс были несколько дополнены и снабжены массой новых секретов. Появились и два совершенно новых трека, в полной мере использующие все новые технические возможности. Звуковой ряд игры выполнен в лучших традициях сериала Tony Hawk's Pro Skater и представляет собой самостоятельную музыкальную ценность.

Из безумной гонки с трюками EA Canada решила сделать трюковый симулятор с гоночными элементами. Старая идея, миллион раз использовавшаяся во всевозможных гоночных играх, сработала в SSX Tricky совершенно необычно и экстравагантно...



С SSX Tricky издательству Electronic Arts удалось то, чего от этой компании совершенно никто не ждал - сиквел, в котором улучшена не только графика, но и удачно изменен игровой процесс.

Return to Castle Wolfenstein

COVER STORY

PC **Жанр:** 3D-action **Издатель:** Activision **Разработчик:** Gray Matter Interactive/Nerve Softvare
Количество игроков: до 64 **Онлайн:** http://www.castlewolfenstein.com/
Требования к компьютеру: PIII 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7329



Давайте сразу раз и навсегда договоримся забыть о творении id Software под названием Wolfenstein 3D. Забудем, как будто его и не было.

Илья Сергей



Потому как нет ничего хуже, чем, рассказывая о новой замечательной игре, постоянно оглядываться назад, и, упаси Господи, сравнивать ее с рухлядью девятилетней давности. Да простят меня братья по оружию за столь непочтительное отношение к реликвиям. Поверьте, рухлядь тоже могла когда-то быть хорошей вещью и, вполне возможно, служила исправно, пока не настало ее время отправиться на свалку или в музей. Да, скорее всего, слово «антиквариат» в данном случае было бы предпочтительнее, но сути дела это не меняет. Ибо им, несмотря на уникальность, никто и никогда уже не будет пользоваться. Быть может, когда-нибудь участь забвения постигнет и рассматриваемую игру, но, поверьте, это будет еще ой, как нескоро...

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
игра, которая войдет в историю

Когда больше года назад Activision объявила о разработке игры под названием **Return to Castle Wolfenstein** (далее — просто **RtCW**), в игровой общественности стали появляться пространные рассуждения на тему «А будет ли второе пришествие?». Дескать, игра — что-то вроде римейка, и без оглядки на детище id сделать ее никак невозможно. Т о, что все это полная чушь, стало ясно уже на E3 2001, когда были продемонстрированы возможности игры. Все смогли воочию убедиться, что ребята из Gray Matter Interactive не намерены валять дурака, надеясь выехать на

rating

Илья Сергей	10	Самое большое достижение в жанре со времен Half-Life!
Юрий Поморцев	9	Фантастика! Он вернулся — и этим все сказано. Была бы игра чуть длиннее, так и вовсе не к чему было бы придраться.
Дмитрий Эстрин	9	Оправданность ожиданий — 200%. Мы получили практически безупречную 3D-action игру.
Александр Щербаков	9	Очень своеобразное, но от этого только более интересное продолжение классической игры.

37
средний балл
9,2

ностальгических чувствах игроков, видевших Wolfenstein 3D. Они просто делали свое дело. Они делали хорошую игру.

Итак, об всем по порядку. Один из главных козырей игры — это ее сюжет. Сценаристы поработали на славу, отметим же их труд несколькими строками.

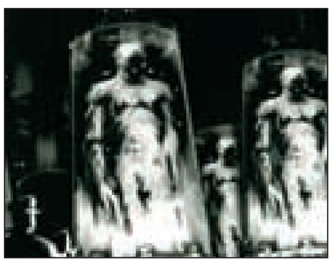
Завязка раскрывается нам в очень интересном и невероятно стильном вступительном ролике. Дело было так... В девятом веке нашей эры саксонский принц Генрих захотел создать Германское государство, которое было бы независимым от мощной франкской династии. Найдя и переведя древние восточные тексты, принц уверился в том, что его люди являются прямыми потомками могущественной расы Thule. Используя древние заклинания, Генрих создал армию Темных Рыцарей. Хотя мощь Thule не была предназначена для зла, принц использовал ее против всех, кто сопротивлялся его власти. Использовал, надо сказать, весьма успешно, и победа средневековых нацистов уже была не за горами, когда в 943 году Генрих потерпел сокрушительное поражение. По легенде некий неизвестный монах, чьи магические силы были способны противостоять Генриху, в одиночку разбил всю его армию и сошелся с ним в честном бою. Собственно, об этом поединке и повествует ролик. Происходящее настолько не вяжется с тем, что ожидали увидеть — на поединок двух титанов смотришь, невольно открыв рот. Разумеется, в итоге зло было повержено, и монах заключил Генриха в глубокий склеп, где принц и сидел бы в течение многих тысячелетий, если бы не ...

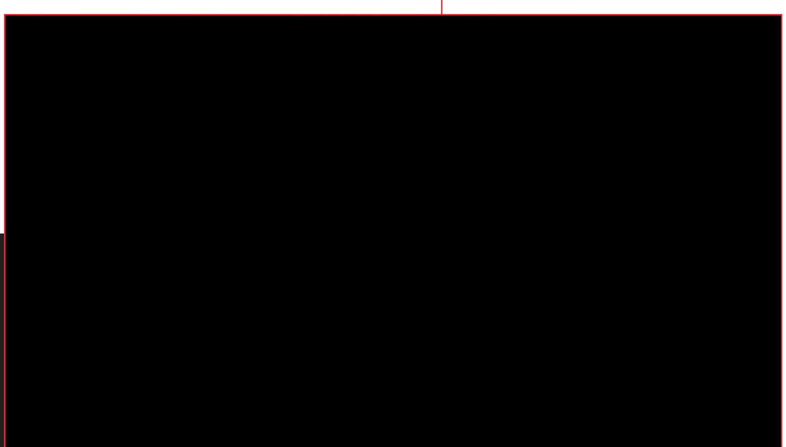
Return to Castle Wolfenstein умудрился вобрать в себя едва ли не все положительные моменты, характерные для современных 3D-action.



Uber Soldat — один из самых серьезных противников в игре.

Впрочем, наверное, все уже догадались, что произошло дальше. Ровно через тысячу лет, в 1943 году на месте древнего захоронения начинаются раскопки под руководством самого Гиммлера, ближайшего из соратников фюрера. Результаты раскопок оказались ошеломляющими. Археологи обнаружили в катакомбах страшных тварей, которые немедленно были использованы для генетических экспериментов с целью создания новых неуязвимых солдат для Третьего Рейха. Как известно, истории свойственно повторяться на новом витке своего развития. Перед нами — классический случай такого повторения. В секретных лабораториях Гиммлера создается новая армия Темных Рыцарей. Осталось только найти монаха.





Катастрофа в секретной лаборатории в лучших традициях Half-Life.

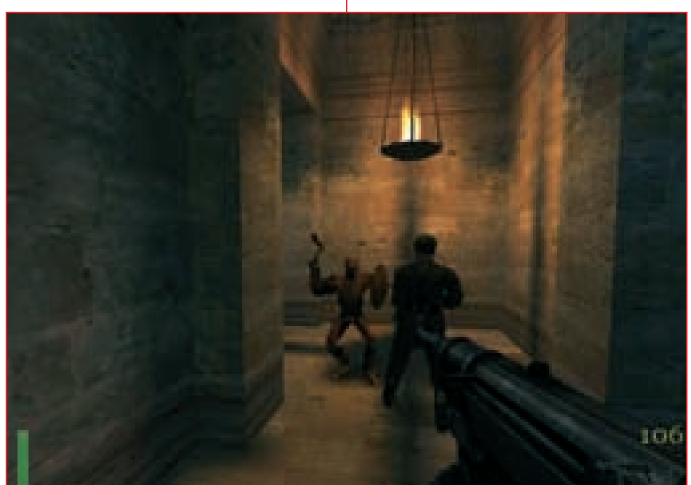
Изначально нам никто не предлагает стать супергероем, способным в одиночку справиться с Армией Тьмы. О нет, B.J. Blaskowitz, наш старый знакомый, был вполне обычным солдатом, пока волею судьбы не оказался в замке Волчье Логово (а именно так переводится «Wolfenstein»), из которого каким-то чудом смог выбраться. Но это было давно. Сегодня же B.J. — секретный агент Офиса Секретных Операций (OSA). После побега из замка на него обратили внимание самые высокие чины, после чего предложили сотрудничество. Теперь основным заданием B.J. является вторичное проникновение в замок и срыв коварных планов Гиммлера, возомнившего себя, по всей видимости, потомком Генриха...

Не подумайте, что замок Волчье Логово — единственное место, где нам придется провести всю игру. Да, замок есть, есть и подземелья, но название отражает всего лишь вершину айсберга. На долю бесстрашного секретного агента выпадут и модные ныне stealth-операции, и ведение боевых действий в полуразрушенном городе, кишащем фашистами, и прогулки по секретным лабораториям.

Да, кстати, пока вы читали сюжетную завязку, изложенную выше, никаких ассоциаций не возникло? Захороненное тысячелетнее зло, армия мертвецов... Художественный фильм The Mummy 1999-го года выпуска смотрели? Вот-вот, и я про то же. Впрочем, одной «Мумией» дело тут явно не ограничивается. Начало игры больше всего напоминает эпизоды из приключений Индианы Джонса. Миссия в полуразрушенном городе не может не ассоциироваться с фильмом Saving Private Ryan. Во множестве других моментов вы не раз поймаете себя на мысли, что видите что-то до боли знакомое. Так и есть. RtCW умудрился вобрать в себя едва ли не все положительные моменты, характерные для современных 3D-action. Пробежка по древним катакомбам с постоянным отстрелом мертве-



Атмосфера во время операций в осажденном городе непередаваемая. Кстати, вот на той башне засел немецкий снайпер.



Стандартная ситуация: схватка мертвеца и фашиста. Делайте ваши ставки, господа!

Так в чем же причина столь оглушительного успеха Return to Castle Wolfenstein? Не иначе, как в людях, принимавших участие в его создании. Пусть вас не смущает короткий (очень короткий) список игр, выпущенных компанией Gray Matter Interactive, ибо люди, работающие в ней — далеко не новички в деле построения шедевров. Дело в том, что почти весь состав Gray Matter — это бывшие сотрудники компании Xatrix Entertainment, на счету которой такие общепризнанные хиты, как Cyberia, Redneck Rampage и, конечно же, KingPin. Немалая заслуга в успехе этих игр принадлежала главному дизайнеру, идейному вдохновителю, а по совместительству еще и главе компании — Дрю Маркхэму (Drew Markham), главным хобби которого является озвучка персонажей в своих же играх. После распада Xatrix по непонятным причинам в 1999-м году, Дрю организовал новую команду и под покровительством Activision принялся за создание нового хита.

Вместе с ним в Gray Matter перебрались и другие знаменитые личности — такие, например, как Ryan Feltrin, который знаменит тем, что создал очень толковых бандитов в KingPin, а в последнее время принимал участие в наделении интеллектом солдат армии Третьего Рейха. Ну скажите теперь, разве могли быть какие-то сомнения в успехе RtCW?

цов не может не вызвать мысли об Undying, Stealth-операции — своеобразная помесь Thief и Hidden & Dangerous, прогулки по секретным лабораториям заставляют вспомнить SiN, а задания на огромных открытых пространствах — не что иное, как Operation Flashpoint.

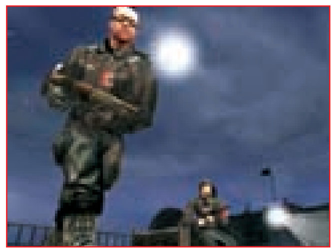
Но самым главным прародителем **RtCW**, несомненно, является Half-Life. Детище Valve навсегда запомнилось нам интересным сюжетом, разворачивающимся перед нами постепенно, достойным по драматизму добротной голливудской картины, невиданным по тем временам искусственным интеллектом и непередаваемой атмосферой. Смею вас заверить, все эти составляющие успеха в **RtCW** есть. Но язык не повернется сказать, что **RtCW** — клон Half-Life. Разработчикам из Gray Matter удалось создать новую вселенную, в которой причудливо смешались реальные исторические факты и фантастические явления.



Благодаря существенным усовершенствованиям движка Quake 3 огонь в RtCW выглядит просто фантастически.

Атмосфера... Атмосфера в **RtCW** есть, но она не имеет ничего общего с атмосферой Half-Life. Нет того ощущения безысходности, собственной уязвимости. Есть любопытство исследователя, но иногда бывает по-настоящему страшно. Иногда невольно прислушиваешься к каждому шороху, проверяешь на прочность ветхий пол и оглядываешь темные места подземелья в поисках очередного мертвяка. А в другой раз действуешь резко и решительно, дабы не попасть под прицельный огонь вражеского снайпера. Обстановке в **RtCW** нельзя дать однозначной характеристики. В разных обстоятельствах чувствуешь себя по-разному и по-разному же поступаешь.

Скриптовые сценки уже давно стали хорошей традицией в action-играх. Но просто придумать ситуацию и воплотить ее в игре — это одно. Гораздо сложнее правильно подобрать время и место, где эта сценка попадет, что называется, «в десяточку» и возымеет максимальный эффект. Положительный пример — Half-Life, отрицательный — Gunman Chronicles. В **RtCW** с этим делом все в порядке. Радуют моменты, когда деревянный пол у тебя под ногами внезапно начинает рушиться — немцы стреляют с нижнего этажа. В осажденном городе наш танк разносит в щепки колокольню с засевшим на ней снайпером. Мутант глазах убивает немецкого ученого, а через какие-то мгновения его самого превращает в фарш немецкий киборг. А момент, когда тройка напуганных вусмерть немцев, истошно вопя, отбивается от стаи мертвецов — это вообще сказка.

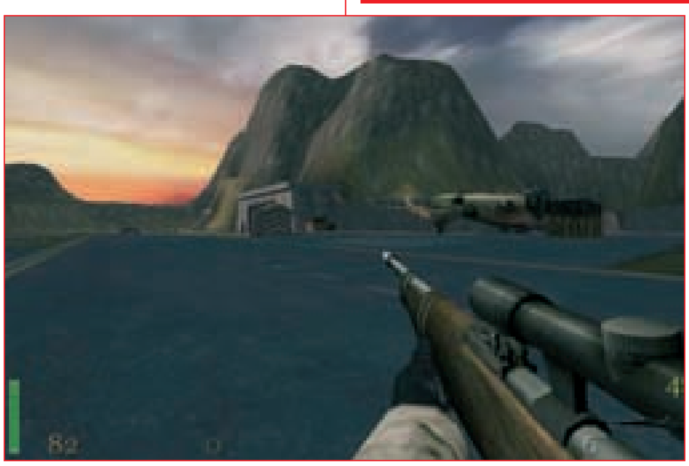


На E3 счастливчики, выстоявшие очередь у компьютеров с **RtCW**, имели возможность оценить на деле искусственный интеллект противников. Теперь такая возможность появилась у нас с вами. Поверьте, это впечатляет! Нечто подобное я впервые испытал, сражаясь с монстрами в Unreal. Но AI противников в **RtCW** — это, несомненно, новая ступень. Солдаты Вермахта умеют переворачивать столы, пользоваться станковыми пулеметами, спасаться от гранат или, если есть такая возможность, кидать их в вас, а, заметив игрока, прятаться за угол, ожидая его приближения. И это далеко не полный список. Один раз со мной произошел следующий случай. Прогуливаясь по разрушенному городу, я наткнулся на небольшой пятачок, кишащий немцами. Завязалась перестрелка. Один немец не стал тягаться со мной, а предпочел скрыться где-то сбоку. Покончив с остальными, я с удивлением заметил, что хитрец уселся за станковый пулемет, установленный в прорехе стены. Когда же я кинул туда гранату, он с радостью оставил пулемет и отбросил гранату мне обратно, после чего вновь засел за гашетку. Комментарии, я думаю, излишни. Несомненно, сражения с солдатами — самые интересные во всей игре, однако и мертвецы, и киборги (да, да, есть здесь и они — специальная разработка Вермахта) способны преподнести немало сюрпризов. Так, например, пару раз мне удавалось стравить между собой фашистов и зомби.

Изначально нам подкидывают лишь реально существующие стволы: знаменитый Вальтер ППК, три вида автоматов, каждый из которых хорош в разных ситуациях (один — бесшумный, другой — мощный, а к третьему патронов — завались),

“Историческим” оружием дело не ограничится. В руки бравого сокрушителя нацистов попадут стволы, которые могли бы сделать честь футуристическому боевику!

всевозможные снайперские винтовки, гранаты, огнемет. С середины игры к нам в руки начинают попадать совершенно странные приспособления — ручной пулемет Venom, пушка, стреляющая электрическими разрядами. Появление того или иного экстраординарного вида вооружения, как правило, обусловлено сюжетом — дескать, секретная разработка фашистов. Внешний вид всех стволов — просто песня, а уж про анимацию стрельбы и говорить не буду. Сами все увидите. Особенно это касается огнемета — такого еще точно нигде не было.



Огромные открытые пространства — не редкость в RtCW.

Напоминаю, **RtCW** делался на движке Quake 3 Arena. На данный

момент это лучшее из того, что можно увидеть на этом графическом ядре. Модели врагов выполнены настолько тщательно, что поначалу подолгу разглядываешь их, склонившись над лежащими телами. Характерная особенность — тела поверженных врагов с уровня не исчезают, несмотря на их количество. Но самое великолепное в RtCW в графическом плане — это огонь. Огнеметчики и огненные зомби в бою великолепны настолько же, насколько и опасны. Скриншоты не в силах передать очарования струи пламени — это надо видеть.

Звук также не подкачал. Выстрелы, взрывы, рев огнемета — все на высоте. Есть, правда, один забавный казус: немцы говорят по-английски. Понятно, конечно, зачем это сделано. Однако куда логичнее было бы снабдить игру субтитрами на английском, а немцам разрешить разговаривать на родном языке. Справедливости ради стоит отметить, что по-английски фрицы говорят с характерным баварским акцентом.



Ух, до чего хороша! Но заигрывать не стоит — опасный противник.

Про мультиплеер **RtCW** мы уже писали довольно подробно. Напомним, что над его созданием отдельно от Gray Matter работала команда Nerve Software. Оценить их творение мы сможем лишь со временем, однако, уже сейчас видно, что по части многопользовательского режима **RtCW** не уступает такому монстру, как Counter-Strike, являясь совершенно самостоятельной игрой, достойной быть выпущенной отдельным продуктом. Особенную популярность ему должен обеспечить тот факт, что он заточен исключительно под командные режимы — эдакий преемник Team Fortress, только возможностей не в пример больше. Единственное, что огорчает, так это малое количество карт, что, впрочем, ни коим образом не сказывается на их качестве.

Когда об игре говорят, что она чересчур коротка, это следует расценивать как своеобразный комплимент. Так вот, **RtCW** действительно проходится на удивление быстро — мне хватило шести часов, чтобы добраться от начала игры до финального поединка с Генрихом, и я нисколько не жалею о потраченном времени. В скором времени нас ждут Unreal 2, Medal of Honor: Allied Assault, Soldier of Fortune 2. Возможно, им удастся повторить успех **RtCW**, возможно, они даже превзойдут его. Но это будет потом, а сейчас **Return to Castle Wolfenstein** — лучшее из того, что есть в жанре. END

NIVAL

Олег Коровин

NIVAL: RAGE OF DEVELOPERS

В России уже давно не осталось ни одного хотя бы мало-мальски увлеченного играми человека, который бы не слышал о Nival Interactive. Все меньше таких остается и на Западе. Это совсем не удивительно. Воздержусь от называния кого бы то ни было из разработчиков номером один, однако нельзя отрицать хотя бы тот факт, что логотип Nival'а мы видим на сотнях проектов самых разных жанров, ориентированных на самую разную аудиторию. Никаких планов по завоеванию рынка компания себе изначально не ставила. Просто люди делали то, что у них получалось лучше всего. Делали так, как сами считали правильным, потому что в этом мире целиком полагаться можно только на себя. Результат… впечатляет. Об играх от Nival'а не только знают по всему миру — их ждут с огромным нетерпением. Имя компании стало настоящим brandname'ом, достаточным для того, чтобы поиск издателя не был проблемой ни на нашем рынке, ни на зарубежном.

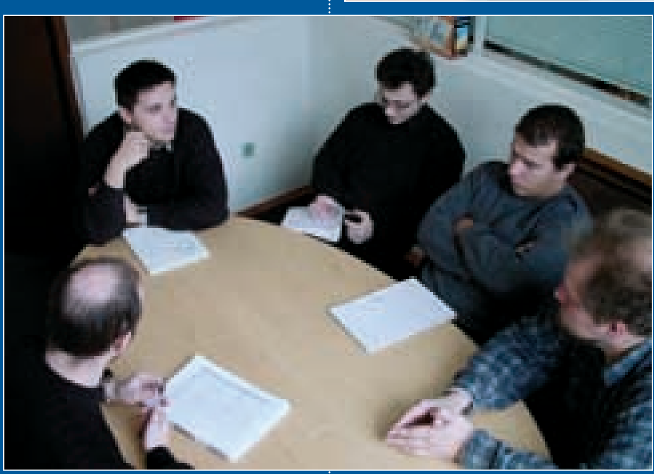
Обойти своим вниманием эту компанию мы никак не могли. Надо ведь до всего докопаться, выяснить, как такое положение могло сложиться, что было раньше и что есть сейчас. О прошлом, настоящем и будущем Nival'а мне поведал президент компании — Сергей Орловский. В мягком кресле его просторного кабинета, дыша свежим кондиционированным воздухом, я провел достаточно времени, чтобы... рабочий день подошел к концу, а я узнал все, что было необходимо. Спешу поделиться впечатлениями.



Перед вами президент компании Nival Interactive — Сергей Орловский.

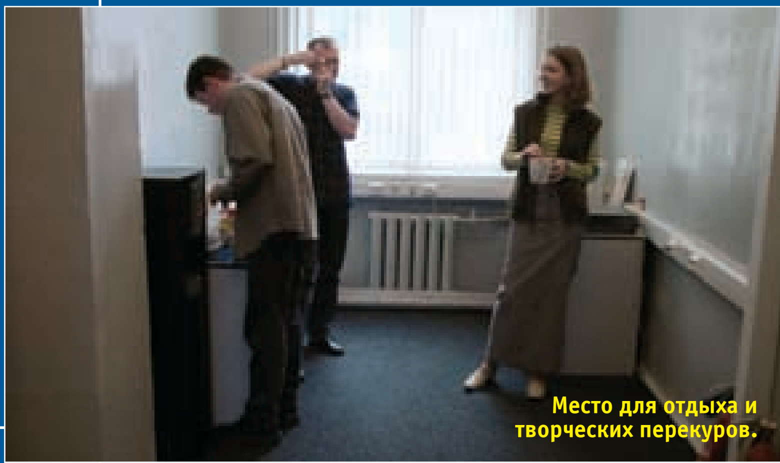
ШЕСТЕРО СМЕЛЫХ

Все начиналось в 1996 году. Было шесть человек, горящих желанием творить, создать нечто совершенно потрясающее и ищущих средства на реализацию задуманного. Ребята написали дизайн-проект грандиозной игры и отправились в New Media Generation, для которых они уже успели локализовать «Морские Легенды». Но NMG дала вежливый отказ. Ничего, Россия большая, найдутся еще желающие взяться за финансирование суперигры. С этими мыслями было решено отправиться в «Буку». Здесь торжественное «да!» наконец было произнесено. «Бука» сказала, что в штат новых сотрудников брать не будет. Так возникла молодая и амбициозная компания — Nival Interactive. Тем суперпроектом, с которым Nival обратился в «Буку» были теперь уже легендарные «Аллоды». Мы их, правда, увидели в несколько упрощенном варианте, потому как первоначальный проект страдал традиционной для России болезнью — чрезмерной масштабностью.

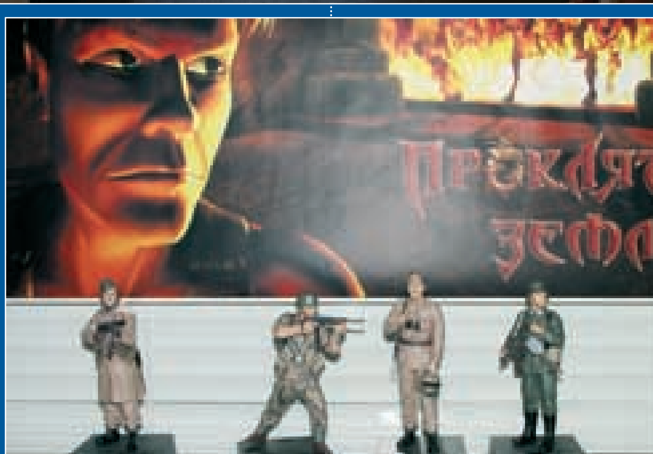


ИНТЕНСИВНОМУ РАЗВИТИЮ — ДА!

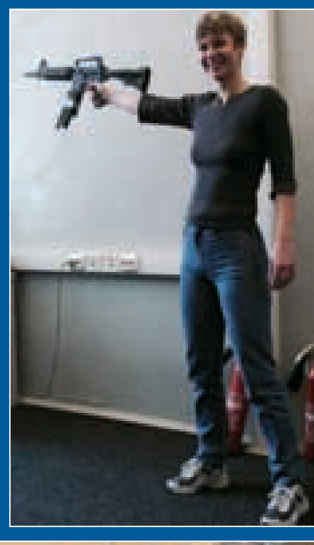
Первые серьезные трудности возникли в 1997 году. Вовсю кипела работа над «Аллодами». Был подписан контракт с SSI на издание игры, но после реструктуризации эта компания отказалась от многих



Место для отдыха и творческих перекуров.



Как видите, ребята взялись за “Блицкриг” более чем основательно.





PR-менеджер Леночка Чуракова. Специально для Максима Зайца! ;)



проектов, в число которых попали и «Аллоды». А издатель на западном рынке ой, как нужен. В итоге им стал Monolith Productions. А в апреле 1998 «Аллоды» наконец появились на свет, став бестселлером как на нашем, так и на зарубежных рынках и получив массу наград от прессы.

После выхода первой игры встал банальный вопрос: «А что дальше-то делать будем?» Решение было найдено, но возникло новое испытание, так как Nival до тех пор был компанией одного проекта, а тут сразу два новых. Не мудрствуя лукаво, было решено взяться за продолжение «Аллодов». Практически одновременно со второй частью игры работа началась и над «Проклятыми Землями». Но издавать оба тайтла в России, как и все последующие, уже должна была компания «1С».

Далее грянул августовский кризис, который практически свел к нулю продажи на нашем рынке. Тем не менее, он не сильно повлиял на сам процесс разработки и вторые «Аллоды» благополучно вышли в апреле 1999 года, также получив признание игроков во всем мире.

Все в том же 1999 началась разработка «Демиургов», шедшая параллельно с «Проклятыми Землями». И снова в компании кризис. У обоих тайтлов нет зарубежного издателя, а значит, нет и дополнительной материальной поддержки. На фоне общего упадка экономики все это было тем более не весело. А тут еще Nival взялся за первую в своей жизни локализацию (не считая «Морских Легенд») — небезызвестную «Атлантиду 2». Финансовые трудности были настолько серьезными, что компания потеряла нескольких человек. Однако у сказки должен быть счастливый конец. «Атлантида 2» продалась настолько хорошо, что немало удивила самих локализаторов, а для «Демиургов» и «Проклятых Земель» наконец нашелся издатель в лице Fishtank Interactive.

Кстати, выпуская «Атлантиду 2», компания впервые решилась на выпуск jewel’ов. Сергей Орловский говорит, что считает их появление скорее благом: «Они позволили сделать рынок массовым, а не единичным». Тем не менее, для Nival’a переход на jewel’ы был весьма длительным по очень простой причине. Права на торговую марку «Аллоды» по-прежнему принадлежали (и принадлежат до сих пор) «Буке», так что, продавая сиквел, приходилось платить за использование имени. Продавать игру в дешевой упаковке было просто нерентабельно.

В 2000 году выходит третий хитовый проект компании — «Проклятые Земли». Формально — это «Аллоды 3», однако от использования старого брэнда отказались в пользу выпуска игры в jewel-формате. В итоге, игра добилась даже большего успеха, нежели все предыдущие игры компании.

Как видите, жизнь у Nival’a никогда не была легкой, и компания никогда не стремилась заполонить рынок своими продуктами. Ставка делалась на качество. В конечном счете такой подход себя полностью оправдал и привел к тому успеху и к тем лаврам, на которых и по сей день почивает

Nival. Как справедливо заметил Сергей Орловский, есть много компаний, которые разрабатывают маленькие проекты и не способны сделать большой. Nival может создавать сложные, масштабные игры. Этим объясняется долгий срок разработки, а также небольшое количество одновременно находящихся в цехе проектов. Сейчас перед компанией стоит странная на первый взгляд проблема — слишком быстрый рост, который руководство всеми силами старается сдерживать. Имеется в виду экстенсивное развитие, которое может стать очень опасным, если окажется



неуправляемым. Безусловно, Nival растет и взрослеет, но выражается это в первую очередь не в увеличении штата и занимаемых площадей, а в повышении качества выпускаемых игр. Все это можно было бы назвать обыкновенной демагогией, если бы не «Демиурги», служащие лучшим доказательством моих слов. Также вопрос роста связан с развитием игровой индустрии в России. Даже имея огромное желание разрастись до небес, вряд ли это было бы возможно осуществить в короткие сроки. Взять хотя бы проблему кадров. Чтобы человек стал настоящим специалистом, его нужно «вырастить», а на это требуется не один год. Поэтому пока не стоит ждать лавину суперхитов от Nival'а, зато можно быть почти уверенным в том, что каждый их следующий проект будет глубже и добротнее, чем предыдущий.

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Центральный проект Nival'а на сегодняшний день — «Блицкриг», о котором мы подробно рассказывали в прошлом номере журнала. Несмотря на то, что с момента предыдущего визита в компанию прошла всего пара недель, об игре есть новости. Главный дизайнер проекта, Дмитрий Девешев, продемонстрировал новые возможности «Блицкрига», вооружившись редактором карт. Правда, то, что он с ним творил, с трудом можно было назвать созданием карты. Скорее человек отдыхал от работы, ваяя некое сюрреалистическое полотно на военную тематику с использованием окопов, домов, юнитов, колючей проволоки, размещая все это на ландшафте так, как подсказывала дерзкая муза. Но вернемся к нововведениям. В «Блицкриге» появились реки, которые будут самым активным



Разработчики The Shadow of Zorro создали свой собственный движок.

образом использоваться в миссиях. Вернее, не столько сами реки (водных юнитов в игре нет), сколько переправы через них. С мостами будет связано множество самых разнообразных заданий: диверсии, охрана, ремонт и т.д. Ни один наш юнит переплыть водное препятствие не в состоянии, потому как в реальной жизни ширина рек едва ли сопоставима с размерами людей и техники. Зато инженерные войска могут сооружать понтонные переправы.

Сейчас ведется активная работа по созданию карт для сюжетных миссий. Генератором случайных карт займутся позже, так как сначала необходимо понять, какие задачи ставить при его создании. Через пару недель должна появиться альфа-версия игры, которая отправится к тестерам. По результатам тестов и будут определены те основные задачи, которые необходимо решать дальше. Касательно того же генератора: надо понять, какого размеры должны быть карты, сколько на них будет деревьев и холмов, как далеко друг от друга располагать враждующие стороны в начале миссии — насколько интересен дистанционный бой... Вопросов море. Хочется надеяться, что работа будет идти точно по графику, и к концу следующего года мы увидим игру на прилавках. Будет ли публичное бета-тестирование, пока сказать сложно. Nival готов провести открытый тест, но окончательное решение зависит еще и от издателя. Запасайтесь терпением.

«Блицкриг» не единственная внутренняя разработка Nival'а (см. врезку), однако основные силы брошены именно на него. А вот команда, разрабатывавшая «Демиургов», сейчас занята... по-прежнему ими же. Во-первых, необходимо исправлять вкравшиеся в финальную версию недоработки. Кроме того, «Демиурги» — это первый проект Nival'а с собственным lifeteam'ом. Эти люди будут делать дополнительные карты, монстров, держать связь с игроками, в общем, оказывать проекту всевозможную поддержку, гарантируя покупателям, что веселье не закончится после первого прохождения игры.

У Nival'а есть доступная далеко не всем фирмам возможность общаться со многими игровыми компаниями по всему миру. Российский рынок и российский менталитет в Nival'е знают очень хорошо, а вот чужая душа — потемки. Поэтому советы, которые можно получить от западных партнеров, иногда оказываются очень ценными. На это возникает закономерный вопрос: а зачем же тогда в «Блицкриге» наличествует кампания за русских? Неужели «там» это оценят? Вряд ли. «Там» игрокам нет дела до исторической достоверности. Русские в игре присутствуют просто потому, что отечественная компания никак не могла пойти против фактов и взвешенного взгляда на историю. Хотя патриотизм тоже сыграл свою роль.





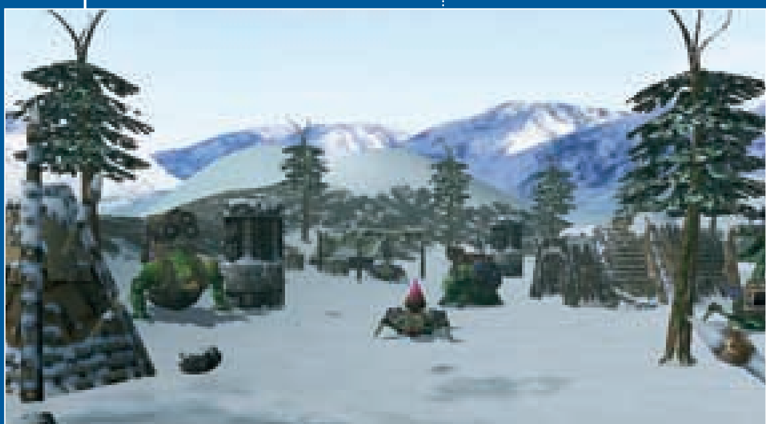
РУССКИЙ ЯЗЫК — В МАССЫ

Опыт локализаций у Nival'a огромный, в своих силах компания уверена и потому сейчас, совместно с фирмой «1С», к выходу на русском языке готовится аж 39(!!!) проектов. Остановлюсь на некоторых из них.

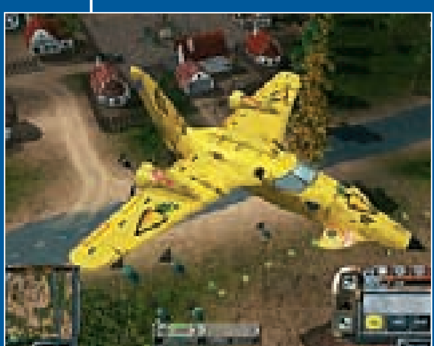
Aquanox. В последнее время это имя несколько подзабыли, а зря. Aquanox — красивейший подводный action. Оказалось, что для переводчиков там просто непочатый край работы. В игре более 50.000 слов в диалогах (для сравнения, в «Проклятых Землях» 40.000). Игра разрабатывается Massive Development и издается немецкой фирмой Fishtank, с которой у Nival'a в последнее время сложились прочные партнерские отношения. В Германии она уже появилась, значит, не за горами появление и на российском рынке.

Rim («Периферия»). Классическая пошаговая стратегия. Вернее даже тактика, так как строить нам ничего не надо — только воевать. Сюжет основан на многостороннем межпланетном конфликте, возникшем из-за дележа таинственных артефактов. Каждый ход разделен на три фазы. 1. Отдаем приказ юнитам двигаться. 2. Указываем цели для стрельбы. 3. Следим за результатом — действие выходит из-под нашего контроля, и нам демонстрируют зрелищный бой. Игра полностью трехмерна и выглядит очень приятно. Хардкорных фанатов TBS «Периметр» приведет в полный восторг.

Еще один представитель стратегического жанра, правда, на сей раз речь идет об RTS, — S.W.I.N.E. («С.В.И.Н.»). Здесь все куда серьезнее. Поссорились кролики со свиньями, и началась кровопролитная война. Страшнее свиньи в гневе только свинья в танке. Не верите — взгляните на эту игру, которую можно было бы легко назвать классической 3D RTS, если бы не конфликт эпических масштабов.



Глядя на картинку, сложно поверить в то, что это пошаговая стратегия...



Боевая тревога! Свиньи в воздухе — спасайся кто может!



Шикарные балы и изысканные манеры — вот она, жизнь Казановы...

Megarace 3 («Мегарейс 3»). Если вы считаете, что браться за локализацию гонки абсурдно, значит, вы не имеет никакого представления о Megarace 3. Это не просто гонки, а целое шоу наподобие «Бегущего человека», со зрителями-садистами и безумным ведущим. Без этого эксцентричного и язвительного комментатора мы бы лишились львиной доли удовольствия от игры. Что касается игрового процесса, то тут все не менее безумно. Мы управляем машинами, сравнимыми по размеру с элементарными частицами. Соревнования могут проходить в ядерном ускорителе или внутренностях подопытной крысы... Перед нами всегда стоит какая-то задача — уничтожить нановирус, найти болезнетворную бактерию — а чтобы справиться с ней, необходимо хорошо водить. Наша цель всегда убегает, а мы должны догнать ее и уничтожить.

Как всегда мы увидим большое количество квестов и приключенческих игр, на которых Nival уже давно специализируется. Из них явно выделяется Hitchcock: The Final Cut («Хичкок: Последний Дубль»). Квест довольно традиционный, если не считать атмосферы. Дух хичкоковских фильмов чувствуется даже в диалогах. Приключение должно оказаться очень волнующим и неизменно страшным.

Из целой линейки игр от Cryo не могу не отметить продолжение культовой Frank Herbert's Dune («Дюна»). Также хочу остановиться на Egypt Kids («Египет, Мумия и Колдун»). По жанру это детский квест, который привлек мое внимание лишь прилагающейся к нему энциклопедией по культуре Древнего Египта. В частности, в ней описывается, что нужно сделать ребенку, если он на досуге решит изготовить мумию. Рекомендации примерно следующие. *"Возьмите свежий труп и выньте мозги через ноздри. Затем аккуратно извлеките внутренние органы из брюшной полости"*... продолжать не буду, комментировать — тоже.

ОБЕЩАЕМ НЕ ЗАБЫВАТЬ

На этом мы с Nival'ом, конечно, не прощаемся. Ведь есть еще суперсекретный проект, а через несколько месяцев появятся и другие (возможно, не менее секретные)... Хочется пожелать ребятам не зазнаваться, ведь каждая их новая игра получает все более высокие оценки уже не только у нас в стране, но и за рубежом. Впрочем, не будем загадывать слишком далеко. Все равно то, что должно случиться, неизбежно случается. END



PC, PS2, XBOX

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Компанию Eidos, конечно, нельзя назвать признанным лидером в эксплуатации успешно зарекомендовавших себя идей, но определенные (и очень весомые) достижения в этой области у нее есть. Перечислять их не имеет никакого смысла, благо всем все известно.

BONUS НА DUCHE

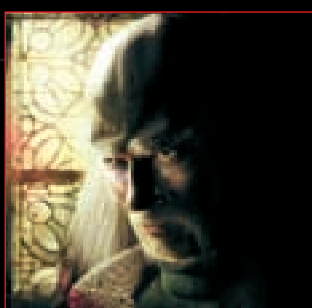
Жанр: 3D-action/strategy **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Io-Interactive
Онлайн: http://www.ioi.dk/ **Дата выхода:** II квартал 2002 года

Александр Щербаков

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10164

В последнее время, к счастью, Eidos начинает нас радовать тем, что к клепанию сиквелов подходит с умом, в результате чего мы уже получили, в частности, Soul Reaver 2. А на горизонте уже возникли Blood Omen 2 (см. материал в этом номере) и **Hitman 2: Silent Assassin**. Последний, как вы можете видеть, даже попал у нас в рубрику «Хит?».

Hitman 2: Silent Assassin, помимо всего прочего, вызывает интерес одним немаловажным фактом. Дело в том, что при всем старании разработчиков не делать ни шага в сторону от концепции Hitman: Codename 47 и ваять стандартнейший сиквел, все те усовершенствования, о которых нам стало известно, выглядят чрезвычайно уместно, а это обнадеживает. Конечно, дело не обходится без привычных поползновений по упрощению игры под нужды игроков, далеких от пресловутой «хардкорности», но, в данном случае, они выглядят вполне терпимо.





В процессе игры вам придется посетить знаменитое питерское метро.



Бравый страж порядка в папахе и с неизменным АК-74. Всегда бдителен, всегда начеку!

Работать

Несмотря на то, что Io-Interactive лепит **Hitman 2** прямо таки с невероятной скоростью, и пауза между двумя продуктами серии в итоге окажется близкой к неприличной, разработчики решили переписать значительную часть движка игры. В первую очередь, это было связано с тем, что **Hitman 2** должен появиться на PlayStation 2 и Xbox и, соответственно, engine не должен создавать никаких проблем при портировании игры на консоли нового поколения. Кроме того, как результат, в графическом плане нас ждет

Арсенал наемного убийцы серьезно пополнится. Тут и различные снайперские винтовки — каждая с присущими только ей особенностями, — и новые виды оружия ближнего боя, включая такую интересную вещь, как хирургический скальпель.



Терпеливо ждем жертву около окна. С винтовкой Драгунова наперевес.

значительный прогресс **Hitman 2** по сравнению со своим предшественником. Io-Interactive уверяют, что задействованное количество полигонов возрастет примерно в четыре раза, так что можете сделать определенные выводы. (Скажем, такие — обладатели PC наверняка столкнутся с резко возросшими требованиями к ресурсам компьютера) .

Своими глазами

Перетряхивать движок Io-Interactive могут сколько угодно, но с игровым процессом подобных действий производить они не будут ни при каких обстоятельствах. Это, в общем-то, естественно и никаких нареканий не вызывает. Тем более, что те изменения, которые окажутся внесенными в геймплей и так можно признать достаточными и, что главное, в большинстве своем весьма полезными.

Сразу же обращает на себя внимание то, что разработчики прислушались к многочисленным пожеланиям со стороны игроков и решили добавить в **Hitman 2** полноценный first-person режим. Ничего особенно в этом нет, но многим как раз не хватало возможности свободного переключения между видом от третьего лица и видом от первого. Для удобства пользователя теперь еще и разрешено сохраняться посреди миссии, что значительно повлияет на снижение уровня сложности, а, значит, будет воспринято «на ура». Действительно, вещь невероятно удобная, но, готов спорить, многие упертые поклонники Hitman: Codename 47 такой шаг все-таки не оценят. И окажутся по-своему правы. Даже несмотря на то, что во втором Hitman будет сделан еще больший упор на суровый stealth action со всеми вытекающими. Например, стрелялочных эпизодов теперь станет ощутимо меньше, а способов (порой весьма изощренных) для выполнения «заказов» — больше. Сами уровни несколько усохнут в размерах — крутитесь, мол, на сравнительно небольшом игровом участке. Кстати, позвольте я чуток отвлекусь от основной темы, термин stealth action в этом номере я употребляю уже черт знает в какой раз. Это не к добру. Ну и игры у нас пошли.

Некоторые изменения претерпит и inventory. Теперь нам позволят перетаскивать оружие и прочие предметы из одной миссии в другую. Арсенал наемного убийцы серьезно пополнится. Без наращивания количества всего, чего только можно, сами понимаете, ни один сиквел не в состоянии обойтись. Тут и различные снайперские винтовки — каждая с присущими только ей особенностями — и, что наиболее интересно, новые виды оружия для ближнего боя, включая такую интересную вещь, как хирургический скальпель. Он, к слову, появится у вас в руках не просто так — лишь бы вы поиграли с новой игрушкой, а с привязкой к конкретному заданию. То есть, последуют какие-то разъяснения, связанные с сюжетом.

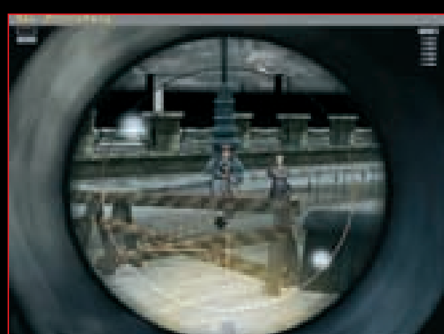
Петербург и сицилийские монастыри

Сюжет, кстати, стоит того, чтобы о нем сказали пару слов. Правда, не из-за каких-то его художественных достоинств, а исключительно для более полного разъяснения некоторых небезынтересных ситуаций.

После событий Hitman: Codename 47 главный герой не придумал ничего лучше, как уйти в монастырь, находящийся на Сицилии. Там он пытался немного успокоиться и забыть о своем достаточно ярком прошлом. Но просто так покончить с карьерой наемного убийцы у него, конечно же, не получилось, потому как Eidos и Io-Interactive еще не успели заработать на нем нужное им количество денег. Вытягивает его из сицилийского захолустья, что характерно, некий русский криминальный деятель, повязанный, как водится, с бывшими военными и медведями с балалайками. В итоге нашему герою заморочат голову, десять раз обдурят и сам он станет мишенью ни много, ни мало, а, цитирую, «highly trained ex-Spetsnaz assassin». Такой поворот событий приводит нас к тому, что действие **Hitman 2** будет разворачиваться в достаточно любопытных географических пунктах, среди которых следует выделить и Санкт-Петербург. Разработчики отмечают, что они постараются как можно точнее передать колорит местности, в которой действует наш дражайший наемный убийца. На это, безусловно, стоит посмотреть.

На такой не особенно радостной ноте, пожалуй, и стоит завершить наш рассказ о Hitman 2. Ну и, естественно, сказать парочку обязательных слов о том, как мы надеемся на то, что игра станет достойным продолжением Hitman: Codename 47, который сразу же после его выхода многие поспешили назвать чуть ли не революционным проектом. Мы, конечно, так категорично высказываться не стали бы, но то, что появление **Hitman 2** вполне способно стать значительным для PC-общественности событием — это однозначно. END

Действие Hitman 2 будет разворачиваться в достаточно любопытных географических пунктах, среди которых следует выделить Санкт-Петербург.



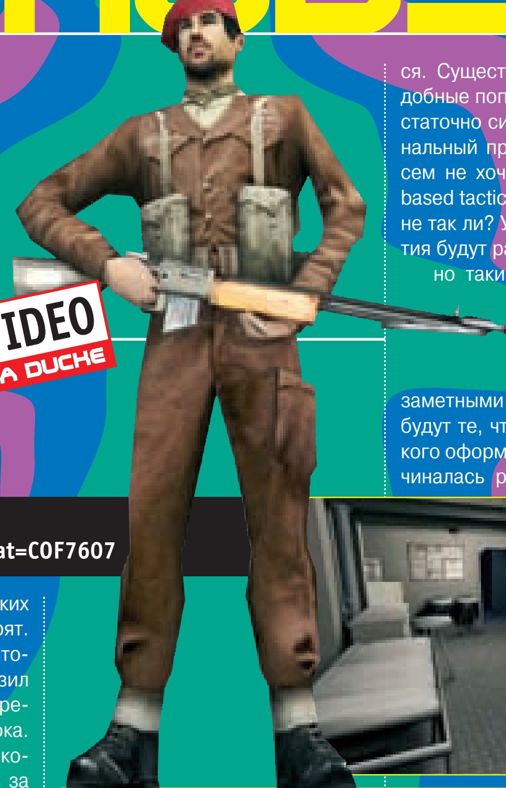
Оптика — великое изобретение человечества! Обязательный атрибут любого уважающего себя киллера.

PC, PS2, XBOX

HIDDEN & DANGEROUS 2

Александр Щербаков

Сложно сказать, чего нам стоит ожидать от Hidden & Dangerous 2. Точнее, с концепцией игры все понятно. В конце концов, это сиквел популярного продукта со всеми вытекающими. Проблема в том, что никому не ясно, что творится внутри команды разработчиков Illusion Softworks.



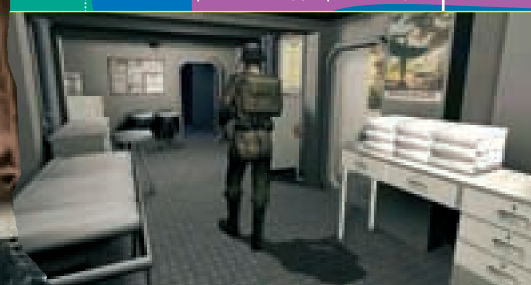
VIDEO НА DUCHE

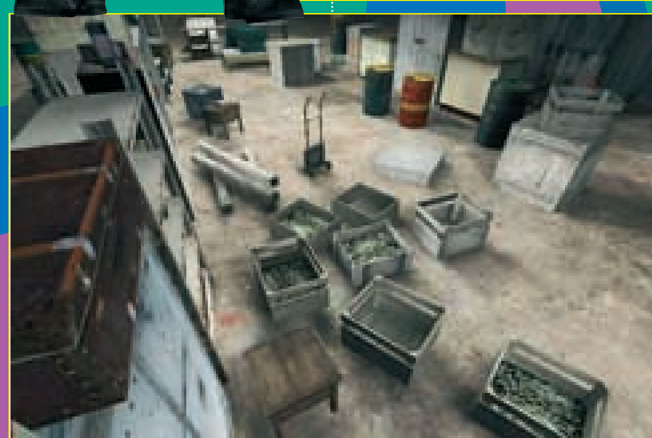
Жанр: 3D action/strategy **Издатель:** Take 2 Interactive
Разработчик: Illusion Softworks
Онлайн: http://www.hidden-and-dangerous.com/
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7607

Понимаете, это очень тонкий вопрос. Маленькая чешская команда разработчиков (ныне выросшая в несколько раз) в 1999 году выпустила H&D и совершенно не ожидала, что ее продукт будет пользоваться огромным спросом у публики. Нет, конечно, продажи игры феноменальными назвать нельзя, но то, что они превзошли все ожидания — это факт. Как-никак первые места во многих европейских PC-чартах о чем-то, да говорят. Создатели H&D до сих пор повторяют, что успех проекта поразил их настолько, что они долгое время не могли оправиться от шока. Собственно, в таком постшоковом состоянии они и взялись за разработку сиквела. Проблема здесь в том, что новая игра должна вызвать не меньший ажиотаж, чем ее предшественница. На такой результат теперь откровеннейшим образом прицеливаются аи Illusion Softworks и, само собой, издатель. Ничего плохого в этом нет — совершенно нормальный подход. Другое дело, что в разговорах с прессой наши чешские друзья обмолвились, что они рассчитывают на самую широкую аудиторию, а потому многие аспекты игры подвергаются некоторому упрощению. Вероятно, чтобы покупатель не запутался. Существует мнение, что подобные поползновения могут достаточно сильно повлиять на финальный продукт. Нам ведь совсем не хочется получить squad-based tactical bubble gum shooter, не так ли? Угроза того, что события будут разворачиваться именно таким образом, мала, но кто знает...







Миссии в игре наверняка будут достаточно разнообразными.



ФИЗКУЛЬТУРА

Пожалуй, самыми заметными изменениями в **H&D2** будут те, что коснутся графического оформления игры. Когда начиналась работа над проектом, **H&D2** использовал движок Insanity 2, доработанную версию оставшегося по наследству ядра первого H&D. Но с течением времени от него решили отказаться в пользу свеженького LS3D, на основе которого сейчас делается еще одна игра от Illusion Softworks — Mafia: City Of Lost Heaven (см. наше mini-preview — прим. ред.). В итоге **H&D2** выглядит весьма впечатляюще, продолжая развивать графическое



Многие локации в H&D2 сделаны по проверенной схеме оригинала.

наследие своего предка. В частности, ожидается значительный прогресс в том, что касается анимации. Это хорошо заметно по доступному ролику, который, кстати, можно найти на нашем демо-диске.

Ожидается и капитальное улучшение физической модели, что в подобных играх является достаточно важным моментом. По крайней мере, это позволяет разработчикам заявлять о большой степени реализма, отчего публика обычно приходит в неописуемый восторг. В общем, все это должно вылиться в серьезную систему баллистики, что немаловажно.

Миссии станут масштабнее, что подразумевает более частое обращение к карте планирования. То есть стратегическая составляющая продукта станет ощутимее. Кстати, здесь могут возникнуть вполне закономерные проблемы с поведением членов вашей команды, управляемых компьютером. В первом H&D программный модуль, отвечающий за боевых товарищей, иногда поражал своей непроработанностью, вызывая в памяти светлые образы юнитов из Warcraft, тыкающихся носами даже в самые незначительные препятствия. Illusion Softworks клятвенно обязались серьезно озаботиться этим вопросом, так что у нас есть все шансы получить приемлемый вариант поведения сослуживцев. Кроме того, разработчики должны постараться вылечить многочисленные баги, которыми просто кишмя кишела H&D. По большому счету, мы ведь в свое время столкнулись с одним большим, раздутым до неприличия багом, грамотно замаскированным под игровой продукт. По второму разу подобное безобразие, правда, тоже прокатит, потому как основная часть публики готова съесть и не такое, но, согласитесь, приятного в этом мало. Плюс **H&D2** уже не будет первым крупным проектом компании, когда можно тихо умиляться, излучать благожелательность, а на проблемы закрывать глаза и говорить, что мол, с кем не бывает, одновременно пророча талантливым чехам светлое будущее.

Illusion Softworks заикнулись о том, что у них есть непреодолимое желание сделать в H&D2 режим, рассчитанный на игру одним персонажем, а не группой из четырех человек.

НЕ ПЕРВЫЙ БЛИН

Что касается игровой механики, здесь просматриваются достаточно любопытные сдвиги. Разработчики стараются угодить как поклонникам тактического планирования военных операций, так и любителям action, что должно вылиться в появление дополнительного режима, а также во внесение соответствующих поправок в игровой процесс.

Так, например, Illusion Softworks заикнулись о том, что у них есть непреодолимое желание сделать в **H&D2** режим, рассчитанный на игру одним персонажем, а не группой из четырех человек. Естественно, это подразумевает больший уровень прямолинейности действия и, соответственно, больший простор для агрессивной пальбы по всему, что движется. Впрочем, здесь стоит сделать оговорку. К стандартному FPS игра ни в коем случае не скатится. Скорее, нас ждет некий вариант популярного нынче stealth action. Не случайно представители Illusion Softworks отмечают, что на них серьезное влияние оказал Metal Gear Solid — это говорит о многом.





В H&D2 предостаточо мест для «игры в прятки». Как же без этого...

НЕМНОГО ГЕОГРАФИИ

Действие **H&D2**, как и в первой части, разворачивается в период с 1941 по 1945гг. Тут разработчики решили воздержаться от каких-либо никому не нужных экспериментов. Торговая марка обязывает. Вот только география игры серьезно изменится. Теперь миссии будут протекать, в частности, в Северной Африке и в Бирме, а не только в Старом Свете. Появятся и совершенно новые типы заданий, о которых, правда, известно не так уж и много. Уверяют, что заскучать нам никто не даст.

Что касается компьютерно-платформенной географии, то тут дело обстоит следующим образом. К концу апреля **H&D2** должна появиться на PC. Вероятно, только после этого последуют порты для PlayStation 2 и Xbox. Здесь ничего точно не известно, никакие, даже приблизительные даты выхода объявлены не были.

PC

Евгений Филимонов

IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS

Вторая часть глобальной космической стратегии в реальном времени из серии Imperium Galactica слыла как проект, попытавшийся совместить в себе лучшие черты таких игровых шедевров, как Master of Orion и Homeworld. Не то чтобы попытка полностью провалилась, но назвать ее удачной тоже никак нельзя. Гибрид от команды разработчиков Digital Reality получился красивым графически (еще бы, ведь игра занимала аж 4 CD!), но крайне неповоротливым и недоделанным в игровом плане. Третья часть саги Imperium Galactica находится на производстве у венгерской команды Philos Entertainment Inc.

Жанр: RTS **Издатель:** CDV Software **Разработчик:** Philos Entertainment Inc. **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.ig3.de/ **Требования к компьютеру:** PIII 900, 128MB RAM, 3D-ускоритель
Дата выхода: I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9486

Итак, **Imperium Galactica 3: Genesis**. Опять глобально-космическая, опять в реальном времени, и, конечно же, снова стратегия. Отличительной особенностью проекта является то, что разработчики не пошли по пути увеличения количества, а решили улучшать качество. Более того, кое-чего по сравнению со второй частью даже станет меньше. Как ни парадоксально, но рас, доступных для управления, теперь всего... одна — земляне! Раньше, напомню, рас было три. Сюрприз: за пришельцев больше поиграть не дадут. По словам самих разработчиков, данный радикальный ход предпринимается исключительно в целях более глубокой проработки сюжетной линии. Вообще, сюжет является для третьей **Imperium Galactica** крайне важным моментом, ведь для его написания специально приглашен писатель-фантаст с трудно произносимым именем Zsolt Nyulaszi, который по совместительству является еще и дизайнером проекта. Факт, надо признать, отрадный — не каждый день сочинять сюжеты для компьютерных игр приглашают настоящих писателей. В жертву сюжетной линии принесен даже мультиплеер — его просто не будет. Все силы команды направлены на создание сильной одиночной игры. И только так.

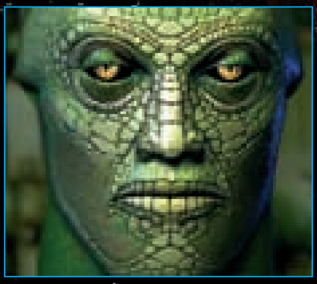




Несмотря на обилие информационных окон, управление должно быть интуитивно понятным.

Сражения впечатляют уже сейчас — скриншоты красноречивы, как никогда. Заоблачное разрешение, высокая детализация космических кораблей, яркое, но не безвкусно-кислотное освещение и прочие эффекты вряд ли оставят кого-то равнодушным. Такое оформление не в каждом космическом симуляторе встретишь, что уж говорить о стратегиях!

Эпическое сюжетное полотно представит собой примерно следующее: в недалеком будущем, от которого нас отделяет каких-то сорок лет, мегакорпорации освоили космос и нацелились на освоение гиперпространства. Главный герой, являющийся командующим зем-



...постепенно, медленно и целеустремленно развиваясь, мы сможем создавать космическим монстров, по сравнению с которыми лучшие корабли из «Вавилона 5» и «Звездных Войн» будут казаться просто спасательными капсулами. Кроме того, добрые разработчики обещают дать нам возможность улучшать свои старые космолеты, заменяя их устаревшее оборудование на только что созданные в наших элитных лабораториях компоненты.

ным космическим флотом, был отправлен в глубокий космос для проведения научно-разведывательных работ. По возвращении из экспедиции он с ужасом обнаружил, что Земля захвачена инопланетянами! Вскоре выяснилось, что погибли не все земляне — некоторым удалось бежать на кораблях в космос. Далее следует недвусмысленный намек, что спасать Землю и ее несчастных обитателей придется вам. Таков перст судьбы.

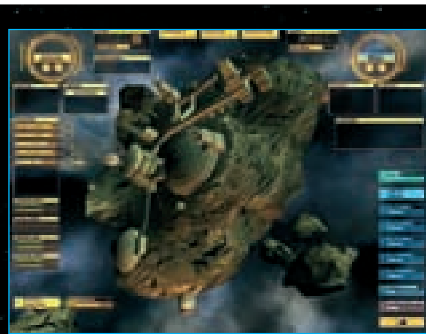
Игровой процесс **Imperium Galactica** состоит из двух частей: управления развитием колонии и космических сражений. Первая часть проходит



Астероиды в космосе никто не отменял. Будьте бдительны!

в походовом режиме, а вторая, то есть война, — в реальном времени. Все карты, галактическая или же карта какой-то одной звездной системы, выполнены в 3D — для пущей наглядности и удобства. Мы вольны приближать и удалять приглянувшуюся планету, крутить карту вокруг своей оси и просто наслаждаться видом трехмерного космоса. Но самые яркие впечатления должен оставить процесс звездных ристалищ. Сражения впечатляют уже сейчас — скриншоты красноречивы, как никогда. Заоблачное разрешение, высокая детализация кораблей, яркое освещение и прочие эффекты вряд ли оставят кого-то равнодушным. Такое оформление не в каждом космическом симуляторе встретишь, что уж говорить о стратегиях!

Как и раньше, в игре нужно строить корабли. Именно с помощью боевых звездолетов мы будем бороться за право человечества на существование в галактике. Всего предусмотрено пять типов космолетов, которые вы можете производить на своих фабриках. Мало? Отнюдь, если учесть тот приятный факт, что каждый звездолет мы можем лично собирать из деталей, ранее разработанных в научных центрах. Таким образом, в нашей армаде, скорее всего, не окажется ни одного одинакового корабля. Ясное дело, в начале игры космический флагман своей мечты никто собрать не позволит — технологии не те. Но постепенно, медленно и целеустремленно развиваясь, мы сможем создавать космическим



Не хуже, чем в каком-нибудь «Дне Независимости», верно?

монстров, по сравнению с которыми лучшие корабли из «Вавилона 5» и «Звездных войн» будут казаться просто спасательными капсулами. Кроме того, разработчики обещают дать нам возможность улучшать свои старые космолеты, заменяя их устаревшее оборудование на только что созданное в лабораториях.

Мало того, что мы будем собственноручно проектировать корабли, так еще и получим возможность командовать ими! Причем под нашим контролем окажутся почти все системы: от энергетического щита до мощности двигателя. Кораблей будет немного — их число на поле брани строго ограничено. Оно и понятно, иначе одно сражение с большим количеством участников занимало бы, до нескольких суток реального времени и легко соперничало бы с вечной игрой в тетрис на первой скорости.

Чтобы выстрелить из бортового оружия, необходимо сначала его зарядить. А на это тратится энергия, которая имеет нехорошее свойство быстро заканчиваться. Кроме того, энергия требуется для полноценной работы энергетических щитов и двигателей... В общем, скучать точно не придется. Летим дальше. Не нужно быть наивными, полагая, что игра ограничится вышеописанными управленческими изворотами. Нет, мы ведь еще не поговорили об управлении движением кораблей. Да, и этот процесс тоже будет отчасти регулироваться вручную! После того как крейсер возмездия получит задание обидеть кого-нибудь, мы должны указать, на какую дистанцию подлетит наш корабль, дабы результат атаки и обороны был наиболее эффективен. Нужно учитывать и то, что физика полета в безвоздушном пространстве будет исключительно достоверной, — фирма гарантирует, что моментально останавливаться, как вкопанные, корабли не смогут по определению... Жизнь командира космической эскадрильи намного тяжелее и насыщеннее, чем мы могли вообразить...

На данный момент проект выглядит многообещающим и даже соблазнительным. Остается только пожелать, чтобы венгерские разработчики выполнили все свои обещания и полностью оправдали надежды. Ну а мы... А мы смогли бы в очередной раз красиво спасти нашу многострадальную Землю. END



MAGIC: THE GATHERING ONLINE

Константин Шаврук

Приснопамятная компания Wizards of the Coast наконец-то решилась донести карточную стратегическую игру Magic: the Gathering до онлайновых игроков. Бета-тестирование начнется уже этой зимой, а выход запланирован на весну следующего года. Одновременно с релизом будет открыта официальная онлайновая лига и стартуют турниры.

Жанр: online CCG strategy **Издатель:** Wizards of the Coast **Разработчик:** Leaping Lizard Software
Количество игроков: не ограничено **Онлайн:** http://www.wizards.com
Требования к компьютеру: не объявлены **Дата выхода:** II квартал 2002 года

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10453

Изобретенная Ричардом Гарфиелдом и впервые увидевшая свет в 1993 году, MtG является самой популярной карточной стратегической игрой в мире (если не считать всевозможных покемонов, разумеется). На данный момент она насчитывает более 6 миллионов игроков в 52 странах, и ежегодно по ней проводится более 80,000(!) официальных турниров.

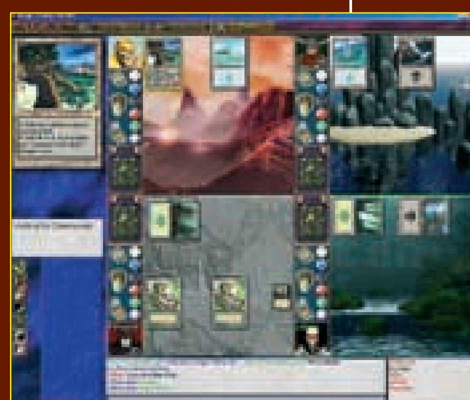
В сетевой версии **MtG** вы получите возможность покупать виртуальные карты и обмениваться ими с другими игроками, а также составлять и редактировать свои собственные колоды. Большое количество виртуальных комнат позволит вам находить партнеров для обычных игр или для участия в полноценных турнирах. Ну а если вы еще не «на ты» с **MtG** , можно просто наблюдать за играми матерых профи в специальных комнатах. Кроме того, встроенная система обучения и интерактивное издание последней редакции правил помогут вам постичь все тонкости.

> **Игровой клиент, скорее всего, будет похож на клиент самой знаменитой из существующих сетевых карточных стратегий — Chron X. Вместе с клиентом вы получаете только самые необходимые файлы с правилами, а все обложки карт и прочая графика загружаются постепенно.**

Помимо уже поднаторевшей в **MtG** аудитории, Wizards of the Coast собираются привлечь и новых игроков, которые не могли раньше вкусить все прелести игры по причине отсутствия времени на постоянное обитание в игровых клубах. Чтобы сыграть партейку-другую, вам не придется созваниваться с друзьями и заранее договариваться о совместной поездке в клуб или сидеть там весь день в ожидании достойного оппонента. Вы сможете просто зайти в игру и выбрать интересного вам соперника — а таковых должно быть предостаточно. Также теперь вам не нужно держать в памяти весь список правил, так как весь процесс контролирует неподкупный компьютер. Он же не позволит вашему оппоненту вытащить лишнюю карту из рукава или подтасовывать карты в колоде.

Для разработки игры WotC выбрали американскую команду разработчиков Leaping Lizard Software, которая базируется в штате Мэриленд. **MtG Online** будет поддерживать все официальные типы игры, в том числе «один на один», «командную игру», «драфт». Игрокам будут доступные все карты из седьмой редакции правил, а также карты из последних дополнений: Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey. К этим наборам будут добавлять новые сеты.

Хотя официальные представители WotC ничего не сообщили о стоимости онлайновой игры и карт, из достоверных источников нам стало известно, что первоначальная регистрация, включающая в себя колоду из 60 карт, будет стоить в районе $10. Дополнительные «бустеры» и «стартеры» обойдутся в ту же цену, что и их бумажные аналоги. Вводить ежемесячную абонентскую плату за игру пока не планируется.



Вот так будет выглядеть онлайновая игра в культовую MtG.


ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
INNONICS
ГНОМЫ
ОНИ МОГУТ КОПАТЬ.
А МОГУТ И НЕ КОПАТЬ...
1C
snowball.ru
лучшие игры по-русски
ИГРУШКИ
ГНОМЫ
НОЯБРЬ 2001
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64.
hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

PC

Дмитрий Эстрин

DIVINE DIVINITY



Вы не поверите, но ролевая игра от малоизвестной болгарской студии – это тоже своего рода событие. Более того, это настоящий вызов для общепризнанных мастеров жанра – Bioware, Troika Games, Black Isle… Представляете себе, какой должна быть игра, способная не затеряться в лавине игр-статистов от таких же малоизвестных команд и составить реальную конкуренцию Icewind Dale, Arcanum, Pool of Radiance…

Жанр: RPG **Издатель:** CDV Software **Разработчик:** Larian Studios
Онлайн: http://www.divine-divinity.com/ **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6575

Кстати, новичками разработчиков из Larian Studios не назовешь. В 1997 году они создали и выпустили LEDwars, стратегию в реальном времени. Шедевром сию вещицу назвать было бы сложно — так, ничего особенного. После LEDwars болгарские разработчики занимались еще какой-то мелочевкой, и, наконец, созрели для серьезного проекта, коим стала игра **Divine Divinity**. Любопытное название, кстати, — дословно переводится как «Божественное богословие». На вопрос, чем разработчиков не устроило первоначальное Divinity: The Sword of Lies, они отвечают, что название напрямую связано с сюжетом.

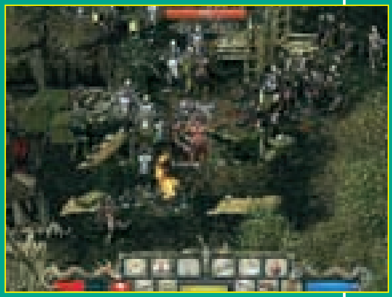
Сюжет незамысловат и традиционен. Главным героем игры оказывается ученик могущественного мага Зандалора. В качестве завязки истории нам предлагается убийство друга этого могущественного мага. Что будем делать? Совершенно верно: бегать с вострым мечом соответствующего обстоятельствам размера, крушить все и вся, набирать experience, общаться с NPC — короче, заниматься всем тем, чем мы уже занимались в десятках других RPG. Классический фэнтезийный мир болгарского розлива: люди, гномы, эльфы, орки, десяток замков и подземелий, масса других атрибутов, необходимых для создания сказочной атмосферы.



Что это за заклинание? Уж очень смахивает на хорошо знакомый chain-lighting…

Впрочем, найдутся в игре от Larian Studios свои особенности, новации и изобретения. Так, например, огромное внимание разработчики уделили искусственному интеллекту персонажей. Говорится о 4-х уровнях AI: одиночный боевой, групповой боевой, одиночный не боевой и, соответственно, групповой не боевой. Разная модель поведения персонажей для каждой ситуации обеспечит минимальную правдоподобность действия. Сложно судить о том, насколько разработчики Larian Studios выступают здесь пионерами, но об особенностях искусственного интеллекта заявляется, как о неоспоримых игровых достоинствах.

Немного статистической информации, без которой статья, посвященная RPG, выглядела бы неполноценной. Итак, есть три варианта развития главного героя, которые выбираются игроком в самом начале. Главный герой может стать воином, магом и survivor'ом. Survivor в доступном переводе может оказаться мастером на все руки, человеком, способным выйти сухим из воды… Для каждого из трех путей развития главного героя есть по 32 навыка. Чтобы получить навык, нужно набрать необходимое количество опыта, а порой и соответствовать некоторым требованиям. Мир **Divine Divinity** состоит из 20000 экранов, так что играть можно будет очень долго.



Кровавая бойня. Без таких сражений игра потеряла бы половину очарования.

Вся графика перед вами. Ничего фантастического, как видите, но вроде бы все выглядит чисто, аккуратно и сравнительно приятно.

Разработчики обещают необычайно качественную анимацию, но в настоящий момент кого-либо удивить ею сложно. **Divine Divinity** должна выйти в начале следующего года, и только тогда мы сможем реально оценить конкурентоспособность детища, созданного ребятами из Larian Studios. END

PC

Илья Сергей

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Creative Assembly явственно дала нам понять, что Total War — это всерьез и надолго. Первым делом она выпустила набор Warlord Edition, включающий в себя как оригинальную игру, так и Expansion Pack под названием Mongol Invasion. Однако на этом список приятных сюрпризов не закончился. Команда разработчиков собирается в скором времени порадовать нас новым стратегическим шедевром на исторические темы — Medieval: Total War.

Жанр: strategy **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Creative Assembly **Онлайн:** http://www.totalwar.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** III квартал 2002 года

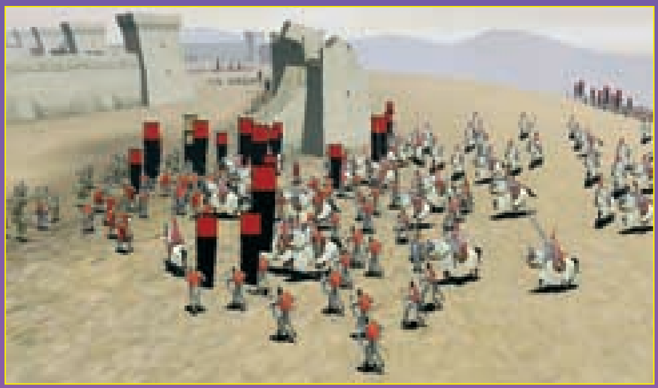
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/16044/default.asp

Стоит сразу оговориться, такое название проект получил совсем недавно. Изначально игра носила имя Crusader: Total War, но вскоре было решено его сменить, потому как изначальный вариант не отражал всей сути игры. Почему?

Дело в том, что временной период, к которому принято относить активную деятельность крестоносцев



Как вам, к примеру, возможность принять участие в столетней войне между Англией и Францией? Или защитить Европу от монгольского вторжения путем ее тотальной фортификации? В зависимости от предпочтений, вы запросто можете стать византийским императором или, к примеру, Ричардом Храброе Сердце.



(XI-XIIIвв.), представляет собой лишь небольшую часть средневековья. Разработчики же ставят своей целью показать в игре события, имевшие место с XI по XV века. Разумеется, крестоносцы и крестовые походы никуда не денутся, но помимо них нам предложат еще множество других историко-стратегических сценариев, события которых развернутся на территории Европы и Ближнего Востока.

Не может не радовать разнообразие сторон, задействованных в конфликте. Кого тут только нет: англичане и арабы, римляне и византийцы, русские и викинги, французы и испанцы. Что и говорить, это вам не семь японских кланов из Shogun. Разумеется, каждая нация будет обладать собственными оригинальными юнитами (всего в игру с легкой руки разработчиков войдут 60 типов боевых единиц) и персонажами. Более того, нам предстоит участвовать в реальных исторических битвах средневековья — тут, видно, разработчикам не дает покоя триумф «Казаков». Как вам, к примеру, возможность участвовать в столетней войне между Англией и



Францией? Или защитить Европу от монгольского вторжения путем ее тотальной фортификации и строительства превеликого множества крепостей? В зависимости от предпочтений вы запросто можете стать византийским императором или, к примеру, Ричардом Храброе Сердце. Ну, а западным игрокам, наверное, придется по вкусу возможность возглавить Тевтонский Орден в походе на Русь.

Под нашим командованием окажутся легендарные герои — Вильям Воллос, Жанна д'Арк, Марко Поло и даже Робин Гуд! Впрочем, и менее известные личности тоже будут представлять определенную ценность. В лучших традициях классических RPG, по мере накопления опыта, они будут улучшать свои характеристики, получать всевозможные бонусы, а их биографии обогатятся новыми подробностями.

Будем надеяться, что разработчики выдадут нам очередную качественную и интересную игру. А в том, что **Medieval** не последний проект из серии <тотальных войн> сомневаться не приходится.

PC



PRIMITIVE WARS

Вы StarCraft помните? Да-да, тот самый, приснопамятный… А теперь сделайте эффектный умозрительный жест — замените гидралисков агрессивными динозаврами, а пехотинцев — бесшабашными неандертальцами. Получилось? Тогда перед вами — Primitive Wars. «Первобытные войны», если по-нашему.

Сергей Калашников

Жанр: RTS **Издатель:** Take 2 Interactive **Разработчик:** Wizard Soft/Arxel Tribe
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.primitivewars.com/ **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/15134/default.asp

Primitive Wars — стратегический проект от компании Arxel Tribe. Как вы уже догадались, сие творение есть не что иное, как StarCraft в новой одежке. После недолгого периода мирного сосуществования людей, эльфов и тиранозавров, наступили времена, когда Вековое Зло вырвалось наружу и уничтожило большинство живущих на планете племен. В итоге девственные просторы древней Земли оказались поделены между кланами тиранозавров, эльфов, людей и демонов. И пробил час идейной битвы. За еду. Ну и за выживание, естественно.

Вам предстоит взять на себя роль вождя племени и привести к победе своих сородичей. Однако победа — девица капризная, которая никогда никому легко не достается. У каждой расы есть в наличии свой уникальный герой — сиречь вы. Герой отличается повышенной силой и возможностью накапливать опыт. С каждой миссией он будет становиться все сильнее и сильнее, а к финалу игры станет эдаким Терминатором а la **Primitive Wars**.

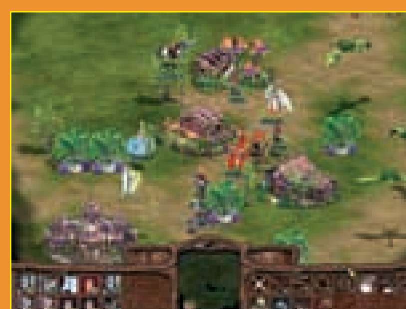
Действие игры протекает в первобытном мире, поэтому вас ждут многочисленные встречи с представителями местной фауны — динозаврами. На них можно (и нужно) охотиться, получая за каждую тушку опыт и провизию.

Каждая раса уникальна — своя магия, свои 12 миссий в кампании… Впрочем, какая магия может быть у тиранозавров? Верно, никакой.

Каждая раса уникальна — своя магия, свои 12 миссий в кампании… Впрочем, какая магия может быть у тиранозавров? Верно, никакой. Зато у них успешно откатана технология мутации — таких тварей можно наштамповать, аж жуть пробирает!

Сами разработчики говорят, что черпали вдохновение из StarCraft и Age of Empires. Не врут, факт. Кстати, черпали они не только вдохновение, но и интерфейс с основами игрового процесса. До кучи. А еще они уверяют, что новых идей — хоть пруд пруди, а в графическом плане их игра даже посильнее будет. Не сказал бы, что это повод для гордости, благо StarCraft и Age of Empires уже далеко не молоды. Хотя нужно признать, что **Primitive Wars** со своей 2D-графикой выглядит неплохо. Игра дружит с разрешением 800x600, фигурки юнитов прорисованы исключительно четко, да и к тому же прилично анимированы. В общем, придраться особо не к чему, но и хвалить тоже не за что — знавали мы и покрасивше. Да еще и в полном 3D.

Что же в итоге? Крепкий середнячок, клон StarCraft, не обделенный некоторыми интересными идеями, — чего только мутации тиранозавров стоят! Ждем в полсилы. На безрыбье вполне сгодится.:



Starcraft во всем. От графики до интерфейса.



В небе наиболее смертоносные представители военно-воздушных сил — птеродактили. Всем в убежище!











PC

Олег Коровин

DROIYAN II: ABSOLUTE MONARCH



Все мы знаем, что такое японские RPG — благо в последние годы с этим явлением смогли познакомиться даже владельцы PC. Необычная (с непривычки) ролевая система, красивейшие сражения, захватывающие любовные истории с самыми красивыми девушками и… задумчиво-загадочными юношами — все это неизменно ассоциируется со страной восходящего солнца.

Жанр: RPG **Издатель:** E2 Soft/Руссобит-М **Разработчик:** KRG Soft **Количество игроков:** до 16
Онлайн: http://www.russobit-m.ru/ **Требования к компьютеру:** P166, 32MB RAM **Дата выхода:** IV квартал 2001 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/15893/default.asp

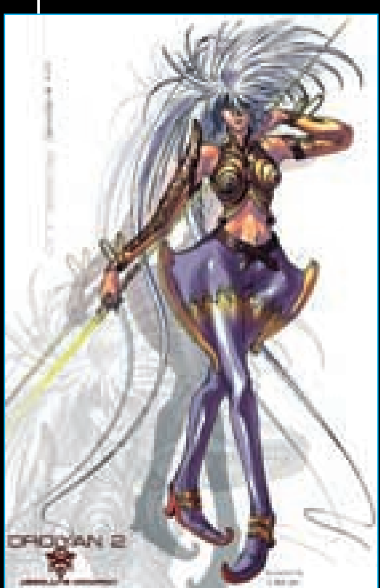
Их полная противоположность — классические до мозга костей западные RPG. Здесь не принято уделять слишком много внимания сюжету. Главное — это свобода действий, масштабные сражения, развитие партии. А теперь поднимите руку те, кто знает, что такое корейские ролевые игры…

Droiyan II как раз из их числа. Если судить по количеству и качеству предоставленного разработчиками арта, то перед нами никак не меньше, чем новая Final Fantasy — настолько все масштабно и добротно сделано. В реальности дело обстоит все же скромнее, но об этом мы еще успеем поговорить. Для начала хотелось бы определить, к какому из двух полюсов принадлежит Droiyan — западно- или восточно-ролевому. В виду ли особенностей географического расположения родины разработчиков или из-за схожести менталитета, первые ассоциации игра вызывает именно с японскими RPG. Эпически масштабный сюжет, боевые роботы, безумные прически персонажей и общий графический стиль корейцам столь же милы, сколь и японцам. Однако, с первых же кадров становится понятно, что игра претендует на изрядную долю самобытности. Даже в том, что касается графики. Несмотря на общую схожесть, анимешный стиль не выдерживается в строгости. Здесь KRG Soft можно сказать только «Браво!», потому что **Droiyan II** — невероятно стильный проект. Персонажи, дизайн космических кораблей, работа камеры в видеороликах и музыка создают совершенно особую атмосферу, в воздухе начинает чувствоваться напряжение, а в сердце просыпается желание сражаться и побеждать. Это тот редкий случай, когда околоигровые аспекты (ролики, art-



Знавали мы заклинания и поэффектней… Однако в данном случае важна эффективность, а не зрелищность.







Первые ассоциации игра вызывает с японскими RPG. Если судить по количеству и качеству предоставленного разработчиками арта, то перед нами никак не меньше, чем новая Final Fantasy — настолько все масштабно и добротно сделано.



Бой один на один. Не ждите подкрепления — увы, вам придется скитаться в гордом одиночестве.

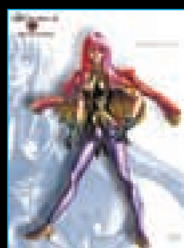
work и т.д.) имеют чуть ли не меньшее значение, чем сама игра.

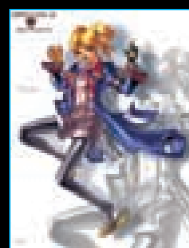
Сюжет **Droiyan II** запутан настолько, что, похоже, даже финальный ролик не расставит все точки над i. Действие происходит в футуристическом мире на какой-то далекой планете. Некая могущественная организация устраивает военный переворот в государстве, захватив в плен принца Кай-



Визуально игра представляет собой нечто среднее между “Горьким-17” и Septerra Core.

ла и принцессу Лантию. Что за народ живет в этом мире, сказать трудно, потому что революционерам оказалось достаточно сказать, что они хорошо относятся к пленным, чтобы все успокоились. Однако, с устранением королевской семьи от власти начались репрессии, жертвой которых стал и наш герой — Астрадд. Он был обвинен в преступлениях против нового порядка и поддержке свергнутого правителя, а посему — осужден и отправлен в ссылку. Когда он вернулся, то обнаружил свой разрушенный и разграбленный дом и полное запустение вокруг. Ему оставалось лишь крепче сжать найденный под обломками ржавый меч, который развалится на куски в первой же битве, и поклясться отомстить за свою сломанную жизнь. Не ловитесь на удочку банальной завязки. Учитывая, что речь идет о конфликте с верхушкой власти, и не забывая, что восток — дело тонкое, можно с уверенностью говорить о том, что





Дизайн персонажей в игре заслуживает самой высокой оценки.

разобраться во всех хитросплетениях сюжетных ходов будет ой, как непросто.

К сожалению, сама игра не будет столь грандиозной по размаху, как окружающий ее антураж. **Droiyan II** — это довольно классическая RPG. Мы путешествуем по различным городам и планетам в поисках приключений и неприятностей на свою голову — у обиженных и жаждущих мщения по-другому не бывает. Скитаемся мы в полном одиночестве, так что на помощь в битвах рассчитывать неоткуда. Сами сражения проходят в реальном времени и, судя по всему, они ориентированы скорее на динамичность и зрелищность происходящего, чем на вдумчивое планирование действий. Помимо оружия, наш герой может пользоваться и магией — пси-способностями. Большое значение будет иметь борьба за престиж, что-то вроде очков репутации. Помимо того, что большое их количество просто облегчает жизнь, некоторые события произойдут только после того, как этот атрибут достигнет определенного значения. Всего нам обещается около 120 взаимосвязанных квестов. То есть Droiyan относится к тем играм, где мы идем по сюжетной линии от начала и до конца без особых ответвлений, а задания вытекают одно из другого.

Droiyan II навряд ли станет очень заметным событием в мире ролевых игр. Все-таки настоящие хиты в этом жанре «ниоткуда» практически не появляются. Однако, этот проект представляет определенный интерес для игроков. В первую очередь благодаря своему великолепному стилю. Если диалоги, дизайн монстров, оружие и заклинания будут также отвечать общей направленности и духу игры, мы увидим очень неплохую RPG, замечательную прежде всего своей необычной атмосферой. END

PC

Анатолий Норенко

DRAGON EMPIRES



Какой жанр пользуется нынче у разработчиков небывалой популярностью? Окиньте взглядом список готовящихся к выходу MMORPG-проектов, и вы сразу все поймете. Вот и Codemasters, создатели небезызвестной серии Collin McRae Rally, решили не отставать от моды и внести свою лепту в мир мультиплеерно-онлайновых ролевых игр. Dragon Empires — именно такое звучное название получил их новый проект.

VIDEO НА ДИСКЕ

Жанр: 3D MMORPG **Издатель:** Codemasters **Разработчик:** Codemasters **Количество игроков:** до 1500
Онлайн: http://www.codemasters.com/dragonempires/ **Требования к компьютеру:** PIII 600, 128MB RAM, 3D-ускоритель
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10029

Фентезийную вселенную игры составляют пять обширных империй, на территории которых располагается порядка пятидесяти городов. Завоевание последних и является нашей первостепенной целью. Правда, сначала нам придется организовать свой клан или вступить в уже существующий, ибо поставленная задача не под силу волкам-одиночкам.

Люди являются единственной расой, за которую мы сможем играть, но это несколько скрашивается возможностью выбора внешности из аж тысячи различных вариантов. А вот по самой вселенной, как нам обещают разработчики, помимо представителей других кланов будут бродить невиданные монстры неведомых мастей.

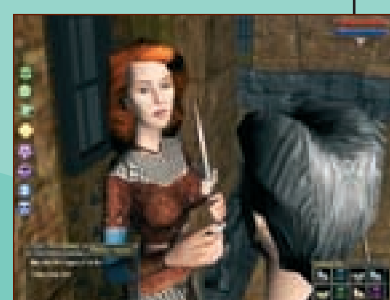


Мда, к такой валькирии на хромой кобыле не подъедешь... Воинственная, стройная — ну разве не прелесть?



Войны и осады городов будут происходить в реальном времени, и такие сцены не раз заставят нас затаить дыхание от волнения. Как раз сражения должны стать отличительной и основополагающей чертой игры. Дело в том, что режим боев в **Dragon Empires** не похож ни на один из существующих ныне в MMORPG. Прежде всего, он должен напоминать быстрый и зрелищный action. А если учесть, что стычки происходят в основном между кланами, то не сложно представить, какая бойня может начаться при встрече оных.

Сезон охоты на других игроков открыт во все времена года, и убийства в **Dragon Empires** будут происходить с завидным постоянством. Атаковать мы сможем кого угодно, где угодно и не исключено, что куда угодно. Весь мир представляет собой одну большую player-vs-player зону, в которой нет места для романтических лесных прогулок с попутным сбором ягод и грибов. Сражения будут реализованы на самом элементарном уровне: нам необходимо просто подойти к жертве, а затем ткнуть в нее мечом или поджарить умело пущенным файерболом.



Не все нам воевать. Общение — один из ключевых моментов игры.

Сезон охоты на других игроков открыт во все времена года, и убийства в Dragon Empires будут происходить с завидным постоянством. Атаковать мы сможем кого угодно, где угодно и не исключено, что куда угодно.



Вот такие масштабные сражения ждут нас в игре. Эффектно, что говорить. Даже отсутствие теней и, мягко говоря, примитивная графика не могут испортить впечатления.

«Так, а причем тут драконы?» — спросите вы, еще раз перечитав название игры. Оказывается, эти грациозные создания охраняют города и наказывают провинившихся игроков. Сражаясь с теми, кто не числится в противниках нашего клана, мы навлечем на себя гнев величественных драконов. Да и вообще, слишком частые атаки на окружающих грозят обернуться в итоге против нас. Каково получить статус изгоя и стать главенствующей мишенью для остальных игроков? За совершенные проступки придется платить. Как гласит древняя пословица, «семь раз подумай, один раз пусти файербол».

Об игровом движке известно лишь то, что он поддерживает трехмерную графику с видом как от первого, так и от третьего лица. Ландшафты на скриншотах, надо заметить, симпатичные. Будем надеяться, что про обросшие паутиной подземелья — обязательный атри-



бут любой фэнтезийной ролевой игры — разработчики не забудут.

Выбранный жанр заочно поставил Codemasters на нелегкий путь процесса разработки, где трудности поджидают на каждом шагу. Трудности — это те самые многочисленные игры-конкуренты, среди которых уже прочно заняли свое место многообещающие Neocron, World of Warcraft и ряд прочих потенциальных хитов. Сможет ли **Dragon Empires** потеснить их и выделиться из общей массы? Делайте ставки, господа!

PC

PRAETORIANS



Евгений Филимонов

Испанская команда разработчиков Pyro Studios не любит простаивать без дела. Казалось бы, только что вышла Commandos 2 — сиди да подсчитывай прибыль. Но почивать на лаврах Pyro не привыкли, и вот они уже вовсю работают над следующим проектом — тактическим симулятором Praetorians.

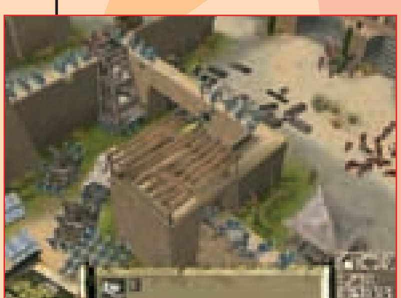
Жанр: RTS
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Количество игроков: до 16
Онлайн: http://www.eidosinteractive.co.uk
Требования к компьютеру: не объявлены
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9407

Забудьте о Второй Мировой, к которой всех так приучила Commandos. **Praetorians** предложит нам пост главнокомандующего римской армии, а воевать мы будем с египтянами, германцами, галлами и кельтами. В течение шестнадцати миссий нам предстоит бороться с варварами, дабы в финале игры бросить вызов самому императору Рима и его элитным отрядам преторианцев. Соответственно, цель нашей будущей кампании – титул императора.

Praetorians будут игрой исключительно тактической. Никакой добычи золота или рубки леса — главным и единственным ресурсом станет живая сила. Среди уже заявленных подразделений этой братии встречаются лучники, копейщики, кавалерия и, собственно, преторианцы. Каждый вид войск обладает сильными и слабыми сторонами. Так, например, лучники будут хорошо атаковать издалека, но в ближнем бою мечники покосят их, как тростник. Кавалерия быстра и сильна только до тех пор, пока не встретит копейщиков, которые специально созданы для борьбы с конными воинами, однако, в свою очередь, беззащитны перед другими родами войск. Залог победы — в умелом комбинировании разных видов войск.

Управление в **Praetorians** реализовано на уровне отрядов — вы будете командовать группами солдат одного вида. Подобный подход использовался в Warhammer.



Умелое использование осадных орудий — залог успеха при взятии городов.



Штурм крепостей — невероятная экзотика для тактических игр — будет для Praetorians обычным делом.

Несмотря на то что никакой добычи ресурсов в Praetorians не предусмотрено, без строительства дело не обойдется. Нам предстоит создавать разнообразную осадную и защитную технику.

А какая же тактическая игра без формаций?! Мудрые разработчики понимают это, и потому в **Praetorians** формации играют очень важную роль — схема построения отряда будет напрямую влиять на характеристики атаки, защиты и скорости передвижения во время боя.

Несмотря на то что никакой добычи ресурсов в **Praetorians** не предусмотрено, без строительства дело не обойдется. Нам придется строить разнообразную осадную и защитную технику: катапульты, баллисты, стенобитные орудия и даже корабли. Откуда брать на это деньги, разработчики пока умалчивают. Сюрприз готовят, не иначе.

В отличие от Commandos, **Praetorians** полностью трехмерна. Конечно, тут же приходят мысли о свободе выбора обзора и прочих богатых возможностях 3D-мира. Однако разработчики эти мысли совсем не разделяют, и уверенно говорят о том, что двигать и настраивать камеру игрокам никто не позволит. По мнению Pyro, это только отвлекает от игрового процесса, поэтому вид на поле брани будет строго фиксирован. Что ж, верной ли дорогой идут наши испанские товарищи, покажет релиз.

Учитывая опыт и авторитет Pyro Studios, **Praetorians** может стать одним из сильнейших представителей жанра, столь редкого в нынешнее время, и составить достойную конкуренцию безраздельно властвующему сейчас на рынке тактических симуляторов Shogun.

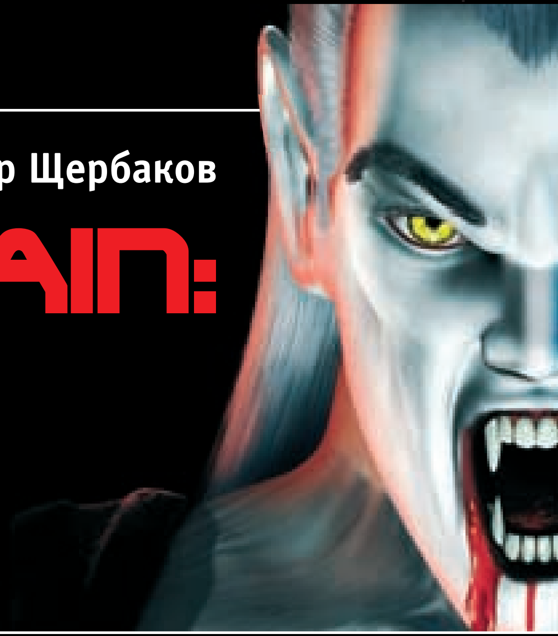
END


RALLY
TROPHY
Настоящая гоночная лихорадка.
Готов ли ты присоединится к ней?
Rally Trophy -это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911.
49 захватывающих, сногсшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.
JoWooD Productions
МОЛОТОК
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

PS2, XBOX

Александр Щербаков

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



The Legacy of Kain Series уже достигла того статуса, когда ее смело можно назвать культовой, даже несмотря на невероятное желание Eidos лепить как можно больше игр из своей вампирической саги. Потихоньку развивая серию с помощью сюжетного ответвления Soul Reaver, разработчики в конце концов решили, что самое время сделать сиквел самой первой игры Blood Omen: Legacy of Kain.

Жанр: action/RPG **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Crystal Dynamics
Онлайн: http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/bloodomen2/index.html **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.nosgoth.net/

Вообще, мы уже начинали «пристреливаться» к **Legacy of Kain: Blood Omen 2,** собираясь сообразить обзор к концу этого года, но Eidos, ни с того ни с сего, решила перенести релиз на начало февраля 2002-го. Не исключено, что издатель просто решил немного разбросать во времени выход **Blood Omen 2** и Soul Reaver 2, опасаясь того, что версии продуктов для PlayStation 2 банально столкнутся лбами.

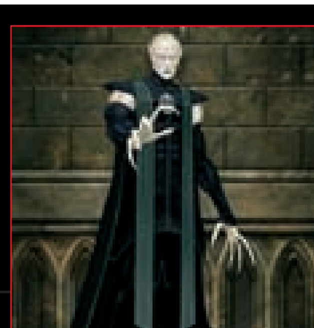
BLOODSUCKERS (HOW CAN THEY SLEEP AT NIGHTS?)

Собственно говоря, на данный момент **Blood Omen 2** выглядит как Soul Reaver 2, но только с другим персонажем и увеличенным уровнем жестокости. Crystal Dynamics, правда, настаивает на том, что дело обстоит иначе. Soul Reaver 2, по мнению его создателей, более ориентирован на тщательные исследования мира и решение разнообразных головоломок, тогда как во второй части Blood Omen упор сделан все-таки на жесткий action, немного сдобренный модными stealth-элементами. Лично меня не покидает ощущение того, что прямое продолжение самой первой игры серии фактически использует старую концепцию, но с оглядкой на новые технологии. То есть, если хотите, это такой Blood Omen: Legacy of Kain, но только в 3D.



Мир Legacy of Kain мрачен и жесток... Атмосфера — вот что станет основной "изюминкой" игры.

Итак, под наш контроль попадает симпатяга Каин, который по мере прохождения игры получает (по сюжету — возвращает) всевозможные «вампирические» способности. Различные ситуации непременно требуют их использования, в результате чего мы получаем некий набор паззлов. Фактически мы нос к носу сталкиваемся с системой, опробованной в той самой Blood Omen: Legacy of Kain. При этом значительная часть пресловутых способностей наверняка будет абсолютно новой. В частности, упоминается такая вещь, как silent glide, доступная вам с самого начала игры. Связана она, в первую очередь, с уже упомянутыми stealth-элементами. Используя silent glide, Каин



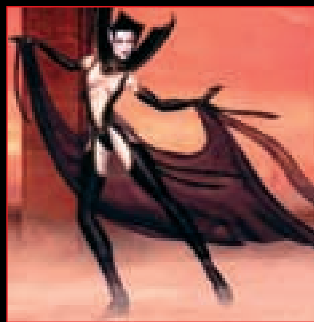


На данный момент Blood Omen 2 выглядит как Soul Reaver 2, но только с другим персонажем и увеличенным уровнем жестокости.

сможет бесшумно передвигаться, не привлекая внимания противников, а также прыгать с большой высоты и при этом мягко приземляться на конечности, не особо громыхая костями. Скорее всего, не обойдется и без традиционных способностей по контролю поведения NPC. Не говоря уже о совершенно стандартном высасывании крови. Ну, а с возможностью превратиться в волка, летучую мышь или туман, не исключено, что придется распрощаться.

THE BATTLE RAGES ON

Отдельных слов стоит система боев, претерпевшая кардинальные изменения. Если в Blood Omen: Legacy of Kain она сводилась к обыкновенному стучанию по одной кнопке, то теперь схватка с противником обещает быть чем-то более интересным. Появятся нормальные блоки, дополнительные способы нанесения ударов, различные комбо и даже спецудары. При этом значительно расширится список доступного оружия. Каждый его вид, естественно, будет иметь свои спецификации, значительно влияющие на ведение боя. Кроме того, оружие подвержено разрушению, так что, помахав, скажем, какимнибудь мечом достаточное количество времени, вы обнаружите, что он просто-напросто стал непригодным для использования.





По сравнению с первым Blood Omen имидж Каина претерпел серьезные изменения.

СТРАНА MARKOVIA

Особый интерес представляет игровой мир **Blood Omen 2.** Впрочем, это справедливо для любой игры The Legacy of Kain Series, а не только для данного проекта. Nosgoth — очень своеобразное место, изрядно напоминающее то, что обычно описывают в книгах серии Ravenloft.

События игры развиваются через четыре сотни лет после окончания Blood Omen: Legacy of Kain и за многие столетия до начала того, что описано в Soul Reaver. Став могучим вампиром-правителем, Каин столкнулся с мощной оппозицией в лице организации Sarafan, поставившей перед собой цель очистить мир от не на шутку разрезвившихся носферату. В итоге Sarafan разгромил армию Каина, а предводитель оппозиции в честном бою победил нашего героя, сбросив в его в бездну, схожую, насколько можно понять, с тем местом, куда угодил Raziel в Soul Reaver. Через двести лет Каин приходит в себя, оживленный своим соплеменником по имени Umah. Бывший владыка Носгота страдает от амнезии, и лишь по ходу игры он будет потихоньку восстанавливать свою память.

Основная часть действия **Blood Omen 2** будет разворачиваться в городе Meridian, столице Носгота. В первую очередь, следует обратить внимание на то, что в том временном отрезке, в который мы попадем, облик мира достаточно сильно изменился. В частности, отмечается, что архитектура того же Меридиана тяготеет к Викторианской эпохе, а не к привычному средневековью.

Обещается и активное взаимодействие с различными NPC, основная часть которых, настроена супротив вас. Более того, персонажи еще и будут общаться друг с другом.

Учитывая, что Soul Reaver 2 оказался очень достойной игрой, можно ожидать как минимум таких же результатов и от **Blood Omen 2.** Ошибаемся мы или нет, узнаем уже через парочку месяцев. END

PS2, XBOX, GC, PC

RAYMAN ARENA



Выпустив Rayman 2, Ubi Soft попала точно «в яблочко». Многие считают эту игру одним из лучших платформеров современности. И по старой доброй традиции, особенно хорошо знакомой владельцам PC, компания решила подогреть интерес публики к сериалу «не совсем сиквелом» Rayman Arena. В ожидании третьей части приключений Rayman'а нам предлагается чисто многопользовательский проект.

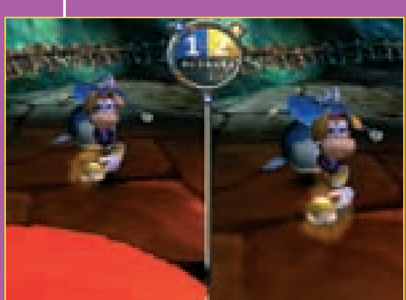
Олег Коровин

Жанр: платформер **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Ubi Soft **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http://ubisoft.com/US/Games/raymanarena/ **Дата выхода:** II квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.rayman.xnapster.com/

На выбор два принципиально разных режима: race и arena mode. Налицо желание Ubi Soft угодить буквально всем. Если вы не мыслите жизнь без бегания-прыгания-летания, то будьте любезны, для вас гоночный режим. Привыкли держать руки по локоть в крови (особенно хорошо это звучит применительно к Rayman'у) — добро пожаловать на арену. А если у вас вдруг не оказалось, скажем, PlayStation 2 — играйте на любой другой платформе.

Итак, race mode.. Соревнуются два игрока в режиме split-screen. Здесь Rayman бегает, прыгает по платформам, катается по перилам, взбирается на стены и уворачивается от врагов, стараясь делать это с максимально возможной скоростью. Гоночные уровни изобилуют препятствиями, которые



Традиционный split-screen, само собой, найдет свое место в Rayman Arena.

На E3 игра была представлена под именем Rayman M, однако из-за опасения, что «M» будет расшифровано как «Mature» (т.е. игра сугубо для взрослых, со сценами насилия и разнузданного секса), проект было решено переименовать.

будут распределены неравномерно. Всегда есть возможность выбора: рискованный и короткий маршрут или чуть более легкий, но длинный. Чем больше рискуете, тем быстрее продвигаетесь к финишу. Участники забега могут стрелять друг в друга, однако разработчики говорят, что главное — не мешать противнику, а самому продвигаться вперед. Хе-хе, это они так думают...

Arena mode подразделяется на три режима. Leumps fight — традиционный deathmatch. Будут горы оружия и power-up'ов, чтобы мы могли в полной мере насладиться взаимным истреблением. Spring leumps гораздо хитрее. Задача — собирать разбросанные по уровню кристаллы. Из оружия только freeze ray. Соответственно, увидев противника, с радостной физиономией несущегося к нашему заветному кристаллу, замораживаем негодяя и выхватываем вожделенную стекляшку у него из-под носа. И, наконец, традиционный capture the flag, с которым и так все понятно — хватаем чужой флаг и тащим к себе на базу. Играть могут до 4 игроков одновременно.



Графически игра практически неотличима от Rayman 2. Нас это вполне устраивает.

В **Rayman Arena** наличествует 8 персонажей: пятеро старых плюс новички — New Henchmen, Tily и Razorwife. Всем им доступен один и тот же набор движений: прыжок, скольжение, стрельба, перекат по земле и полет. Уникальной будет только анимация каждого персонажа. Ubi Soft заявляет, что определять победителя должны личные навыки игроков, а не исключительные умения героев. Звучит, как оправдание, ну да ладно.

Rayman Arena использует движок своей предшественницы, поэтому никаких серьезных изменений графика не претерпит. Будут лишь некоторые незначительные отличия в версиях игры для разных платформ. Сохранено главное — яркие текстуры, мультяшный дизайн с обилием неровных линий и слегка искаженной геометрией и великолепные модели персонажей.

Игру смело могут ждать все, так как Ubi Soft не обделила вниманием ни одну из современных платформ. И они (платформы) от этого только выиграют. Затоваривайтесь дополнительными джойпадами! END

PS2, GC, XBOX

Виктор Перестукин

SPIDER-MAN: THE MOVIE



В мае 2002 года на экраны выходит фильм Spider Man: The Movie, а следом за ним, подобно лавине, стартуют релизы игр с одноименным названием чуть ли не на все существующие платформы. И это, не считая прочей продукции с логотипом чудо-паука! Фанаты готовятся заранее: говорят, кто-то упер четыре костюма Человека-паука со съемочной площадки. Будьте бдительны. Ну а пока люди готовятся к встрече своего героя, мы заглянем на кухню Activison.

Жанр: action **Издатель:** Activison **Разработчик:** Treyarch
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.activision.com/ **Дата выхода:** май 2002 года

Дополнительная информация: http://www.spiderman.sonypictures.com/

Волевым решением отстранив Neversoft, разработчика двух первых игр этой серии, Activison отдала проект конторе Treyarch. Игра, как следует из названия, должна отражать события фильма, но у разработчиков на этот счет свое мнение. Их можно понять: сценаристы фильма мало того, что обошлись всего одним злодеем, так они еще выбрали на эту роль Green Goblin! С его имиджем только конфеты у детей отни-



Без полетов на паутине в Spider-Man: The Movie дело не обойдется.

мать, да в портфели гадить. А тут – главзлодей! В общем, первое, что сделали разработчики – добавили Человеку-пауку проблем. Среди дополнительных негодяев мы видим уже встречавшегося нам ранее

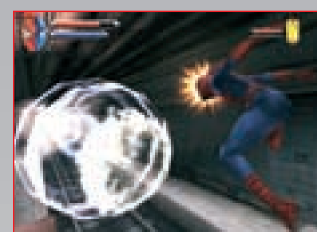


(в Spider Man Enter: Electro) Shocker и дебютанта серии – Vulture. Для тех, кто не курсе, – это умеющий летать обладатель пары могучих крыльев. С добавлением Vulture, в игровой процесс привносится одно из главных новшеств – битвы, так сказать, в воздухе.

В плане дизайна и геймплея игра не далеко ушла от своих предшественниц. Основную концепцию можно охарактеризовать так: все, что вам нравилось раньше, но теперь со скоростью до 60 кадров в секунду. Изменения носят больше косметический характер. Treyarch решила, что сейчас не время для ре-

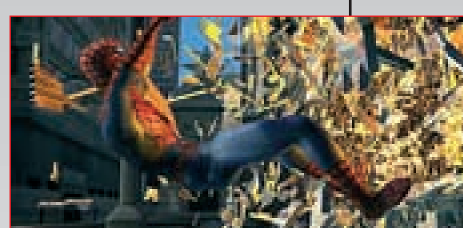
На данной стадии разработки игра выглядит весьма привлекательно.

волюции в жанре, а умеренный и стабильный эволюционный путь наиболее предпочтителен. Возможности приставок нового поколения позволяют игре использовать около 30000 полигонов на уровень. На одного Человека-Паука их уйдет не менее 2000, и если раньше в движении он напоминал больше Человека-Шарнира и перемещался однообразными рывками, то теперь слова «Грациозность» и «Пластика» должны быть выведены золотом на коробке с игрой. Кстати, тот фальшивый туман, что скрывал добрую половину Нью-Йорка в предыдущих частях и позволял круто экономить на полигонах, развеян окончательно. С крыш теперь видно все, вплоть до проезжающих внизу машин. Появился новый супергеройский прием: прицепившись к горизонтальной поверхнос-



ти, можно спускаться вниз на паутине, подобно одноименному насекомому. Такой способ передвижения понадобится в обещанных разработчиками stealth-миссиях. Впрочем, судя по опыту, решение задач в подобного рода играх всегда сводится к фразе типа: «А может, ему с ноги дать?»

Потрясающая графика, новые возможности героя, гигантские уровни и, конечно, куча паучьего «мерчандайзинга» (вроде спрятанных ко-



миксов и секретных костюмов) приведут поклонников в состояние экстаза. Поскольку эта игра — не совсем самостоятельный продукт, а некое дополнение к фильму, слишком велик соблазн схалтурить, но разработчики со всей ответственностью утверждают, что нам не будет жаль времени, проведенного перед телевизором. Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can...

В плане дизайна и геймплея игра не далеко ушла от своих предшественниц. Основную концепцию можно охарактеризовать так: все, что вам нравилось раньше, но теперь со скоростью до 60 кадров в секунду. Изменения носят больше косметический характер.

ISSN 1680-1326

ephoto

[цифровое фото]

#12 [11] декабрь 2001 года



Читайте в декабре:

тема номера: *Цифровой архив,* **субъективная оценка:** *Знакомимся с Agfa DuoScan, Новое поколение: зеркалка без зеркала,* **технологии:** *Не просто камера,* **архив, интернет:** *Россия на ладони,* **портфолио, переписка**

PS2

Wren

WILD ARMS ADVANCED 3RD





До сих пор на PS2 практически не было сколько-нибудь серьезных игр в жанре RPG (точнее, JRPG) — по крайней мере, на английском языке. Устав от примитивностей, вроде Summoner или Dark Cloud, сейчас мы с нетерпением ждем игру, которая станет «лучшей RPG года на PS2» вовсе не по причине отсутствия конкурентов.

Жанр: RPG **Издатель:** SCEI **Разработчик:** Contrail
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.scea.com/
Дата выхода: 2002 год

Дополнительная информация:
http://www.geocities.com/TimesSquare/Chasm/1767/links.html

Такая ситуация свойственна всем приставкам: еще года полтора назад владельцы Dreamcast выкидывали в форточку диски с Evolution и Time Stalkers и «играли в анонсы», рассказывая друзьям о том, что «вот-вот выйдут Grandia 2 и Skies of Arcadia». Разработчики и сейчас дают нам возможность помечтать, один за другим анонсируя продолжения популярных серий. Разумеется, на PS2.

Совсем неудивительно, что в кучу анонсов затесалась и игра под названием **Wild Arms Advanced 3rd** от самой же Sony. Ассоциации с GBA в данном случае беспочвенны — просто разработчики решили так замаскировать Wild Arms 3, намекая на некий существенный прорыв. Не стоит забывать о том, что серия WA (Wild Arms) никогда не пользовалась особой популярностью. Да, в некачественной работе студию Contrail обвинить сложно, но вот фанатов у WA не было никогда, и если о первой части все же что-то говорили (обычно в контексте: «ну вот, «Финалка» пройдена, сейчас возьмусь за Wild Arms»), то релиз второй прошел совсем незаметно. Убедить геймеров в том, что новую часть следует покупать не только при отсутствии альтернативы, будет сложно.

Вполне возможно, что свою роль в этом должна сыграть графика. Нам обещают полностью трехмерный мир и красивые модели героев, облагороженные технологией Cel Shading. Последнее решение, скорее всего, окажется весьма удачным — игра может стать отличным вариантом перевода анимешных сюжета и дизайна в полное 3D. При этом в диалогах будут использоваться рисованные портреты героев (их отсутствие в Skies of Arcadia многим очень не понравилось). Судя по скриншотам, общий стиль оформления сохранился, соединяя фэнтезийное и милое сердцу с серьезным и почти что реалистичным. Но никаких сногсшибательных эффектов не наблюдается, равно как и многоэтажного трехмерного мира. Скорее всего, мы получим что-то вроде Grandia 2...

В том, что касается разглашения деталей сюжета и игрового процесса, разработчики следуют традициям, начав с абсолютно бесполезной информации о героях. Девушка в нашей партии будет лишь одна — Virginia Maxwell (возможно, она имеет какое-то отношение к Jane Maxwell из первой части WA). Сопровождать ее будут трое представителей сильного пола, а именно: искатель сокровищ Jet Enduro, наемник Clive Winslet и Gallows Caradine из племени Baskar.



Серия Wild Arms всегда представляла особый интерес с точки зрения дизайна игровых персонажей.



Наверное, вы уже догадались, что и в бою будут одновременно участвовать четверо, а не трое героев. К сожалению, пока об этой составляющей игрового процесса известно не так много, что косвенно свидетельствует об отсутствии радикальных изменений. В частности, сохранятся призываемые Стражи (Guardians), но, возможно, доступ к ним придется добывать не так, как раньше («руны», получаемые по сюжету). И, конечно же, никакого боя в реальном времени.

Дата релиза игры не объявлена даже для Японии. С учетом того, что на горизонте виднеются Grandia Xtreme, Suikoden 3, Star Ocean 3 и еще штук пять RPG высшей лиги, шансы на то, что кого-нибудь заинтересует новая версия WA, вы можете легко подсчитать сами.



ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ НА ВИДЕО С 4 ДЕКАБРЯ
от режиссёра блокбастеров «Воздушная тюрьма» и «Генеральская дочь» САЙМОНА УЭСТА
Анжелина Жоли
ДЖОН ВОЙТ
ЙЕН ГЛЕН
TOMB RAIDER
ЛАРА КРОФТ
РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ
БОНУС!!!
Специальный, 25-минутный фильм о съёмках суперхита «ЛАРА КРОФТ - РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ».
Вас ждут интервью со звёздами картины: Анжелиной Жоли, Джоном Войтом, постановщиком Саймоном Уэстом и многими другими!
Лицензионная кассета только в синем боксе!
ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА
Все права на видео принадлежат ЗАО «ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА» Многоканальный тел./факс (095) 937-2700.
Эксклюзивный дистрибьютор: «ПРЕМЬЕР ДИСТРИБУЦИЯ» Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255, http://www.premvf.ru, commerce@premvf.ru Оптовые склады: Центральный: Малая Тульская,25, тел. 737-7255; Мичуринский пр-т, 47, тел. 932-0804, 938-49-10, E-mail: pom47@premvf.ru, 13-Парковая ул.27/4 (теперь работает и по субботам), тел. 464-6720, tremol01@mtu-net.ru, склад на «Горбушке» 121087, Москва, Багратионовский пр-д, д. 7 (з-д «Рубин»), тел. 737-5260 (многоканальный), мест. 4012.

PC, PS2

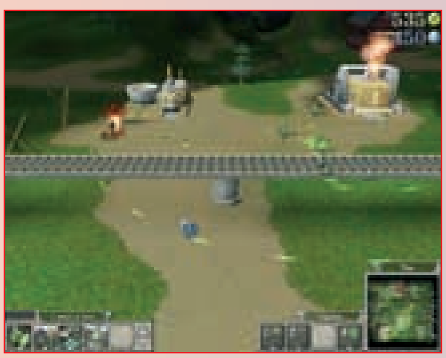
ARMY MAN: RTS

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: 3DO
Онлайн: www.3do.com/armymen/rts/index2.html
Дата выхода: не объявлена

Как следует из названия, Army Men: RTS будет представлять собой стратегию в реальном времени с участием фирменных пластиковых солдатиков, упорно продвигаемых в массы компанией 3DO.

Нам предстоит принять командование игрушечными боевиками и на протяжении пятнадцати уровней вести свои «пластикопролитные» войны с противником — такими же солдатиками, но под предводительством некоего злого полковника. Бои пройдут на просторах обыкновенной жилой квартиры: в спальне, в ванной, на кухне и в других злачных местах. Мы будем возводить здания, строить юниты и собирать два вида ресурсов: пластик и электричество. Среди юнитов представлена как пехота, так и техника с авиацией.





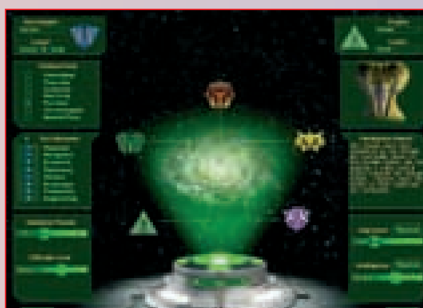
Army Men: RTS создается на том же движке, что и Dark Reign 2, и, следовательно, воевать мы будем в полном 3D. Любите запах горелого пластика? Тогда следите за рекламой, так как с датой выхода 3DO еще не определилась.

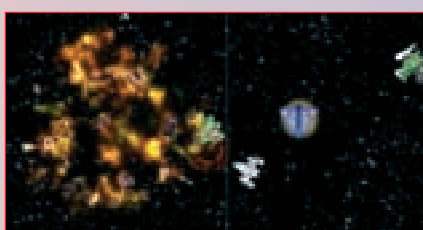
PC

GALACTIC CIVILIZATIONS

Жанр: TBS
Издатель/Разработчик: Stardock
Онлайн: http://www.stardock.com/products/galciv/
Дата выхода: IV квартал 2001 года

Galactic Civilizations является римейком одноименной игры 1994 года, созданной для OS/2 (да-да, та самая «полуось»). Игра представляет собой пошаговую космическую стратегию, основанную на традиционной формуле «4X», состоящей из четырех компонентов: исследований, экспансии, эксплуатации и уничтожения.





Действие игры происходит в XXIII веке. Нам предстоит вжиться в роль главнокомандующего космической экспансией, которую ведет человечество. Мы будем соревноваться в освоении космоса с пятью компьютерными оппонентами. Соответственно, игра представит шесть уникальных рас со своими достоинствами и недостатками.



Достичь победы можно при помощи силы, дипломатии, или же экономического превосходства. Большой привет серии Master of Orion.

Релиз Galactic Civilizations намечен на Рождество этого года, т.е. вскоре после выхода номера «СИ», который вы держите в руках.

PC

TEAM FACTOR

Жанр: 3D action
Издатель: Singularity Software
Разработчик: 7fx
Онлайн: http://www.7fx.com/
Дата выхода: IV квартал 2001 года

Успех Counter-Strike не дает спокойно спать многим разработчикам. Ребята из 7fx определенно относятся к таковым — их проект по концепции практически идентичен феноменально успешному аддону к Half-Life.

Team Factor тоже будет командным 3D-action, но, в отличие от своего именитого предшественника, противоборствующих команд будет не две, а три. Для каждой из них задана уникальная цель, выполнение которой жизненно необходимо для победы. Кроме того, в Team Factor игроки будут поделены по четырем специализациям: солдаты, специалисты, разведчики и снайперы. От выбора класса зависит какое оружие вы сможете использовать, с какой скоростью бегать и т.д. В игре будет 12 огромных миссий, расположенных в самых разных уголках земного шара.





Выход новой грозы компьютерных клубов намечен на конец этого года.

Евгений Филимонов

PC

CAPITALISM II

Жанр: strategy **Издатель:** Ubi Soft
Разработчик: Enlight Software
Онлайн:
www.enlight.com/capindex/index.htm
Дата выхода: IV квартал 2001 года



Тревор Чан, известный своими головоломными играми, скоро собирается вновь порадовать нас очередным творением. На сей раз — второй частью экономического симулятора Capitalism.

Capitalism II будет похож скорее на римейк оригинала, нежели на полноценное продолжение. Это обновленная и отшлифованная версия первого Capitalism с некоторыми нововведениям. Среди них: более комплексная экономическая система, возможность строительства больших штаб-квартир для корпораций, существенно увеличенное количество видов легального бизнеса и новых продуктов, которыми попрежнему можно торговать и обмениваться. Кроме того, наконец-то будет введен многопользовательский режим. В одиночной кампании вы найдете пять независимых сценариев с множеством миссий в каждом.



Надежда игроков-экономистов должна выйти в конце сего года.

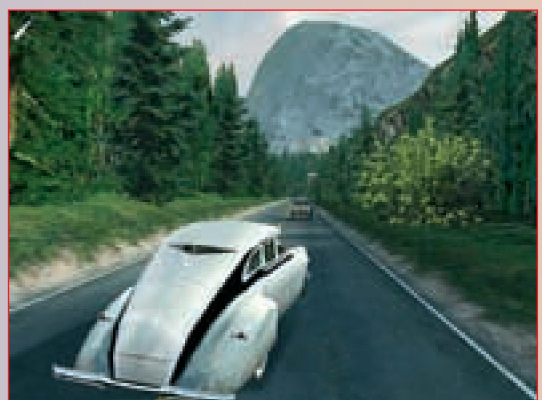
PC, PS2, XBOX

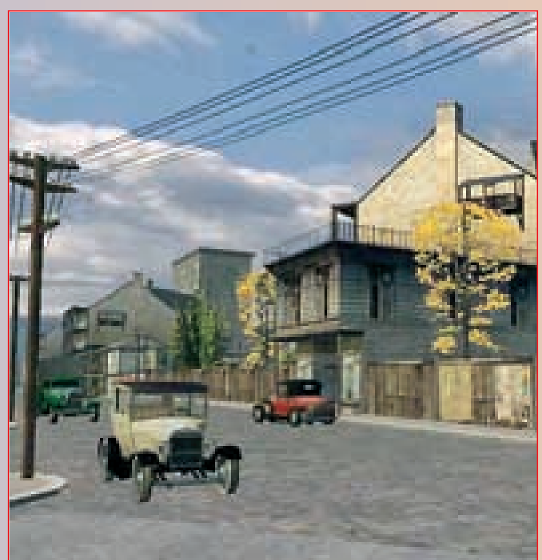
MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

Жанр: 3D action
Издатель: Take2 Interactive
Разработчик: Illusion Softworks
Онлайн: http://www.mafia-game.com
Дата выхода: IV квартал 2001 года

Illusion Softworks в своем новом проекте Mafia предлагают нам побывать в шкуре классического мафиози 1930-го года розлива.

Действие игры будет происходить в Lost Heaven — несуществующем американском городе, который больше всего напоминает Нью-Йорк. Нашего героя зовут Томми (наверно в честь автомата), он таксист, но мечтает стать гангстером. Сюжет игры будет представлять собой путь Томми «из грязи в князи», то есть из таксиста в гангстеры.





В Mafia предусмотрен вид от третьего лица. Игровой мир полностью трехмерен и интерактивен. Вы сможете передвигаться по городу как на автомобилях, так и пешком. Всего в игре будет 60 транспортных средств и 20 миссий, полных жесткого и зачастую кровопролитного действа.

Выход симулятора восхождения криминального авторитета 30-х годов намечен на конец этого года.

Евгений Филимонов

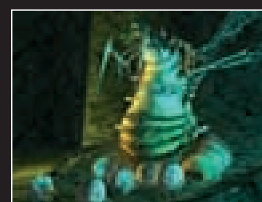
REVIEW

стр. 068-083

Stronghold
Симулятор крепости? А почему бы и нет! Обзор новой локализации от компании “1С”.

Galactic Battlegrounds
Age of Empires в новой одежке от мистера Лукаса. А произошел ли прорыв?

Готика
Ждали средней руки action, а получили блестящую RPG.



Headhunter
Одна из последних хороших игр для Dreamcast.

Bomberman Online
Старый добрый Bomberman выходит на онлайновые просторы.

Harry Potter and the Philosopher’s Stone
Атака на несколько фронтов — обзоры PC и PS one версий игры. Бравада или наступление?

Rally Trophy
Стильные машины и бешенная скорость.

Dragon Warrior VII
Главный конкурент сериала Final Fantasy на японском рынке. Теперь и на английском языке!



Stronghold

PC

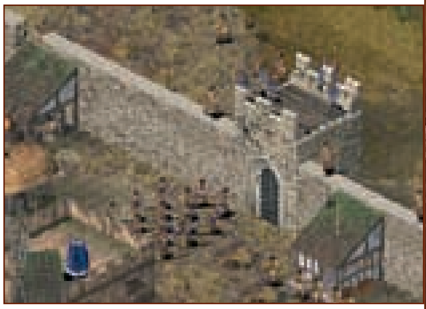
Жанр: strategy
Издатель: GOD Games/1C
Разработчик: FireFly Studios
Количество игроков: до 8
Онлайн: http://stronghold.godgames.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9363

Заскучали мы, заскучали. На стратегическом фронте без перемен уже какой месяц. На нем все, слава Богу, хорошо, но очень уж предсказуемо. Однако внезапно свежий бриз подул с берегов Туманного Альбиона. Британская компания Firefly Studios закончила свой проект под названием Stronghold. Так что просыпайтесь, давно забытые навыки, — вместо бесконечных завоеваний нам предлагается построить оплот своей феодальный власти и любой ценой защитить его от нападок коварных соседей. Занять оборону, враг приближается!

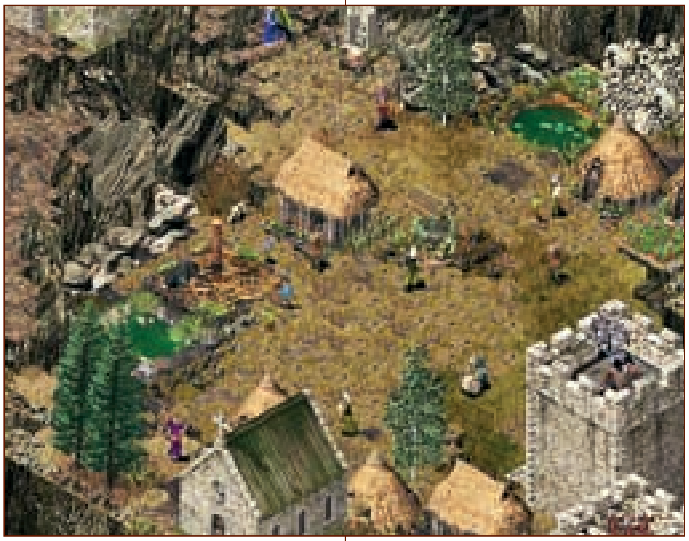
Олег Коровин

Давным-давно, в темные и мрачные времена средневековья, жил-был благородный рыцарь. Когда его страну охватила война за власть, он стал в ряды тех, кто пытался остановить кровопролитие любой ценой... но, как водится, был предательски убит. Его сын поклялся отомстить за смерть отца и отправился в благородный поход карать виновных. Собственно, на этом вся предыстория заканчивается. Мстящий отрок — главный герой, традиционно, наше альтер-эго. Чтобы полноценно отомстить за предков (до седьмого колена включительно), нам предстоит разобраться с четырьмя лордами: Крысой, Змеей, Свиньей и Волком. Все они — переполненные злобой, не знающие чести феодалы, которым рано или поздно придется пожалеть, что они оказались на нашем пути.



Если на территорию замка ворвалось такое количество врагов, скорее всего, нашему феодалу не жить.

Брифинг перед каждой миссией исполнен пафоса и способен вдохновить на любые подвиги. Однако прежде чем бросаться в битву, придется самым тщательным образом разбираться в мирной, сиречь хозяйственной стороне **Stronghold**, которая составляет львиную долю всего интересного, что есть игре. Не признающих ничего, кроме войны, полководцев спешу успокоить — вся хозяйственная деятельность напрямую связана с военным делом.





rating

Олег Коровин	9	Как экономическая стратегия — чуть ли не лучшая игра за последнее время. Как военная... да, пожалуй, тоже.
Юрий Поморцев	7	Режим осады — супер, интересно и динамично. А вот экономические миссии слабоваты, даже Knights and Merchants — и та была веселее.
Дмитрий Эстрин	8	Стратегия, в которой все очень необычно, должна заинтересовать всех. Технологически, однако, игра далеко не так интересна.
Александр Щербаков	8	Очень своеобразная стратегическая игра, мимо которой не должен пройти ни один ценитель жанра.

32
средний балл
8,0

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Для начала нам нужны люди — работники. Первым делом налаживаем производство еды: нет пищи — люди будут уходить из замка косяками. Что нам нужно, чтобы был хлеб? Пшеничное поле. Собрав урожай, работник отнесет его на склад, откуда зерно заберут на мельницу. Мука отправится в пекарню, а оттуда готовый продукт отнесут в амбар. Но чтобы построить хоть что-нибудь, нужны стройматериалы. Размещаем избушки лесорубов, строим каменоломни, шахты — и ресурсы уже текут рекой. Чтобы люди были счастливы (а это залог того, что они не уйдут), нужно возвести собор, украсить наш город клумбами, прудиками. Перед чем никто не может устоять, так это перед тавернами, где разливают эль — ради него люди за нас на смерть пойдут. Такая идиллия — результат долгой и кропотливой работы, основная часть которой — верно и вовремя принимаемые решения. Нам не хватает людей? Строим дополнительное жилье. Но тогда увеличивается количество ртов. Хорошо, отправляем пару человек работать на молочную ферму. Но для ее возведения нужно дерево, которое вот-вот закончится. На рынке можно купить все, что угодно, но для этого нужны деньги. Поднять налоги? Тогда недовольные жители могут нас покинуть... И кто говорил, что у правителей сладкая жизнь?!



Это не рыцарский турнир — просто охраняющие вход войска.

Все эта возня с ресурсами затеяна ради одной единственной цели – ради превращения нашего замка в неприступную крепость. Нужно только наладить экономику, и тогда... Окружаем город стенами, выкапываем ров, ставим смотровые башни, а на подходах к замку — ловушки. Окидываем взглядом дело рук своих и ощущаем распирающую изнутри гордость. Тому, для кого высшим удовлетворением является именно это чувство, придется по душе экономическая кампания. В ней все, что от нас требуется, — это строить и развивать свой бастион. Но если этого мало...

Враги не заставят себя долго ждать. Но к осаде необходимо подготовиться. Всех незанятых работников можно превратить в солдат. Для этого понадобится амуниция, о производстве которой нужно думать заранее. Засевшие на стенах лучники заметно проредят ряды противника еще на подступах к замку, а пока те будут преодолевать ров и рушить стены, довершат начатое. Если враг все же стоит у ворот и не хочет умирать так легко, придется принимать серьезные меры. Здесь, правда, есть ряд странностей. Оттолкнуть приставленные к стенам лестницы с карабкающимися по ним солдатами почему-то могут только копьеносцы, но никак не лучники. Иногда противник может проникнуть в крепость там, где находятся некие природные барьеры — камни, обрывы и т.д. Причем наши юниты там пройти не в состоянии... Если атакующим все же удалось проникнуть на территорию крепости, пиши пропало. В миг перебьют все мирное население и разрушат постройки. Некоторые обвиняют игру в несбалансированности — здание разрушается буквально с пары ударов, и 3-4 не самых сильных воина могут уничтожить все наше хозяйство. Очевидно, тем самым разработчики намекают нам, что врага нужно держать за стенами, а если уж он прорвался в крепость, то это почти приравнивается к поражению.

... прежде чем бросаться в битву, придется самым тщательным образом разбираться в мирной, сиречь хозяйственной стороне Stronghold, которая составляет львиную долю всего интересного, что есть игре. Не признающих ничего, кроме войны, полководцев спешу успокоить — вся хозяйственная деятельность напрямую связана с военным делом.

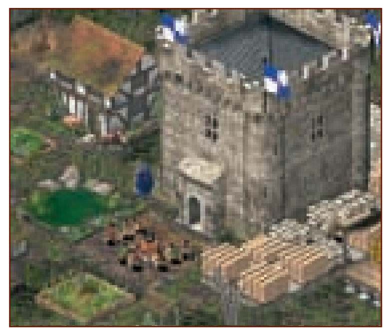


Этот собор больше самой крепости, где живет феодал. А уж стоит он... Зато жители счастливы.



В чем **Stronghold** выше всяких похвал, так это в графике. У мельницы вращаются не только лопасти, но даже жернова, хлебопашец старательно обрабатывает поле, а позже серпом срезает колосья, связывает их в снопы и несет в хранилище. На улицах нашего города играют дети, бегают вернувшиеся с охоты собаки, пока их хозяева разделывают добычу... Наверное, лучше спрайтовая графика уже быть не может.

Stronghold — это надолго. И не только из-за большой военной кампании и кучи сценариев. Просто строить и развивать здесь можно действительно все, а в таких играх, как **Stronghold**, это весьма интересно и захватывающе. Когда все миссии будут пройдены, останется еще неограниченный простор для деятельности – можно будет создать собственную карту и построить на ней идеальный замок своей мечты. А потом разрушить его и возвести что-то еще более потрясающее, а потом... Firefly сделали все, чтобы это нам очень долго не надоедало. Очень долго.



Такая картина означает, что дела идут просто прекрасно, а замок в скором времени сможет состязаться с королевским.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** Ensemble Studios
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds.html
Требования к компьютеру: PII 233, 32MB RAM

BONUS НА DUCHE

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9473

Для Lucas Arts стало хорошей традицией вновь и вновь выпускать ту или иную виртуальную вариацию своего любимого детища — Star Wars. Трехмерные приключения, космические симуляторы, гонки... На этот раз перед нами стратегия. Неплохая, даже можно сказать, симпатичная стратегия в реальном времени, взявшая за основу технологию Age of Empires 2 и размах вселенной Star Wars. Придирчивый критик усмехнется и скажет, что это всего лишь видоизмененная AoE2 и ничего более. И на 99% он будет прав.

Олег Кафаров

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с **Galactic Battlegrounds** — глубокая и продуманная сюжетная линия. У команды разработчиков из компании Ensemble Studios были, похоже, максималистские планы. **Galactic Battlegrounds** повествует о событиях, происходивших с первого по четвертый эпизод эпопеи Star Wars. Разработчики представили целых шесть рас и более трехсот различных юнитов. При этом каждая раса уникальна и обладает своим неповторимым шармом — будь то живущие в гармонии с природой Gungans или же темная и угрюмая Империя.



Игра разбита на шесть эпизодов, каждый из которых представляет собой определенную веху в истории Star Wars. Первая часть — своеобразное знакомство с проектом, которое обучает новичка элементарным правилам игры. На протяжении семи миссий голос за кадром неустанно читает лекции по ведению народного хозяйства, управлению, военному делу и т.п. Тем из вас, кто лично знаком AoE2, конспектировать их необязательно — добыча ресурсов, строительство, сбор пищи — практически все стратегические элементы были заимствованы из «средневековой» игры. Те, кто просиживал за ней ночи напролет, почувствует себя в **Galactic Battlegrounds** как дома. Главными ресурсами в игре являются две разновидности кристаллов (розовые и зеленые), углерод, каким-то образом добываемый из деревьев, и еда, которой постоянно будет не хватать. Добывать пропитание придется «по старинке» — строить фермы, посылать наряд на сбор ягодок на близлежащую полянку или же заниматься рыбной ловлей. Для Star Wars выглядит немного странно, не находите? Надеялись, что придумают что-нибудь менее тривиальное? Ан нет!

Найдите хотя бы пять принципиальных отличий от Age of Empires II... Увы, кроме юнитов от LucasArts, ничего нового в игре нет.



Galactic Battlegrounds унаследовала простой и, в то же время, функциональный интерфейс управления. Одновременно можно управлять армией, насчитывающей до тридцати боевых единиц. Особенно впечатляет дисциплина — представьте себе, как одним щелчком мыши вы выстраиваете десятки марширующих юнитов в одну шеренгу...

Второй эпизод представляет собой сборник зрелищных боев, постоянных перестрелок и засад. Главной задачей будет завоевание Торговой федерацией планеты Набу. Нам необходимо сражаться на стороне злостных кар-

rating

Олег Кафаров	7	Устаревший облик игры компенсируется увлекательным сюжетом и лейблом «Star Wars». Для ортодоксальных поклонников Age of Empires.
Юрий Поморцев	6	Я в Age of Empires наигрался. А новая обложка от старика Лукаса — не более, чем фарс.
Дмитрий Эстрин	7	Фактически первая RTS от Lucas Arts, в которую, по крайней мере, можно играть. В остальном... Гибрид Age of Empires 2 и Star Wars.
Александр Щербаков	6	Age of Empires, в которую насильно запихнули лицензию Star Wars. Достаточно увлекательно, но, в общем и целом, цирк еще тот.

26 средний балл 6,5



Угадайте с трех раз — какой расе принадлежит этот город, содрогающийся под ударами врага?

ликов, жаждущих во что бы то ни стало изничтожить непокорную планету. Немало пакостей при этом будет чинить молоденькая принцесса Амидала, отважно сражающаяся за независимость Набу. Нам предстоит создать мощнейшую армию роботов-дроидов и безжалостно уничтожить все живое на планете. Однако триумфальное шествие сил Торговой федерации будет продолжаться недолго — на помощь войскам Амидалы придут люди-амфибии из подводного мира планеты. Немного странные и безумно прикольные Gungans начнут борьбу за восстановление независимости Набу... Однако это уже сюжет третьей главы звездной саги. Остальные три эпизода рассказывают о долгих годах кровопролитной гражданской войны,

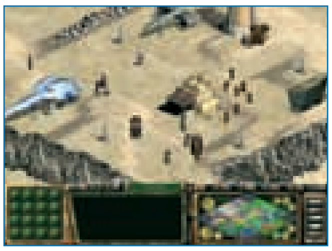


Хотя вселенная Star Wars тяготеет к звездам и космосу, воевать нам придется на суше. И еще немного – на море.

о подвигах принцессы Лейи и невзгодах народа гротескной лесной планеты.

Примечательно то, что задания миссий постоянно (чуть ли не каждые пять минут!) изменяются, от чего игра становится еще более непредсказуемой и динамичной. Юниты очень разнообразны и разбиты на семь классов, каждый из которых делится еще на несколько групп. Думаю, нет смысла останавливаться на описании каждого из трехсот юнитов, однако о наиболее ярких рассказать нужно. Суперновинка — разнообразные летающие подразделения, о коих AoE2 даже не могла и мечтать. Их назначение очевидно — транспортировка, слежение и воздушная атака. Еще несколько фирменных новинок, лишний раз напоминающих о том, что пред нами **Galactic Battlegrounds**, а не какая-нибудь там гражданка, — гигантские тяжелые роботы AT-AT, X-Wings и, разумеется, рыцари Джедай.

Так как игра создавалась на графическом движке AoE2, то визуально проект выглядит несколько устаревшим. Хотя, то разнообразие ландшафтов, которое представили ребята из Ensemble Studios, выше всяких похвал. Воображение не подвело — им удалось создать по-настоящему запоминающийся и уникальный мир: начиная от безжизненных каменных просторов до густых непроходимых лесов и бурных рек. Лично меня очень порадовала архитектура на планете Набу — красота да и только!



Если вы еще сомневаетесь — расставим все точки над “i”. Да, перед нами Age of Empires II, разукрашенная дизайнерами LucasArts. Ну и что с того? Разве AoE II — плохая игра?

Galactic Battlegrounds унаследовала от AoE2 простой и, в то же время, функциональный интерфейс управления. Одновременно можно управлять армией, насчитывающей до тридцати боевых единиц. Особенно впечатляет дисциплина — представьте себе, как одним щелчком мыши вы выстраиваете десятки марширующих юнитов в одну шеренгу. Достигнув цели, они снова перегруппируются, а затем некоторые из них строятся в дугу, в то время как другие рвутся в авангард. Огорчает лишь то, что, поразив очередную цель, армия перестает слушаться полководца (ага, нас), юниты разбегаются в разные стороны и крушат на радостях все и вся, не обращая никакого внимания на беснующегося перед монитором геймера.



Придраться к графике почти невозможно. Каждый объект сделан с любовью – дизайнеры LucasArts поработали на славу.



Помимо знакомых по сериалу юнитов, попадается и вот такая экзотика.

Отдельного упоминания заслуживает музыка. Фильмы Star Wars всегда славились незабываемыми патетичными мелодиями, написанными Джоном Уильямсом (John Williams). В **Galactic Battlegrounds** его творениями можно наслаждаться до бесконечности. Немногие стратегии могут похвастаться столь разнообразной и яркой звуковой дорожкой. На достойном уровне выполнена также и озвучка персонажей.

В игре одновременно могут принимать участие до восьми игроков. При этом лимит на количество юнитов составляет двести боевых единиц. Как и в AoE2, с некоторыми участниками многопользовательской бойни можно заключать перемирие и даже вести торговлю — для этого, правда, необходимы космопорты.

Galactic Battlegrounds, конечно, не уникальная игра. Lucas Arts решила не заниматься долгой и нудной разработкой чего-то принципиально нового. Очень жаль, что разработчики не позаботились внести в игровой процесс по-настоящему яркие, впечатляющие новшества и не попытались всерьез модернизировать графический движок AoE2. Особых претензий к ним, конечно, нет, но и похвалить их практически не за что. Тем не менее, **Galactic Battlegrounds** — первая стратегия от Lucas Arts, которая должна будет разойтись большим тиражом. По сравнению с многочисленными «первыми блинами» — это явный прогресс. А то и успех. END

Готика



PC

Жанр: RPG Издатель: 1C/snowball.ru
Разработчик: Piranha Bytes
Локализация: Snowball Interactive
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.snowball.ru
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5779

Ролевые игры бывают традиционными и оригинальными. Довольно редко они бывают и традиционными, и оригинальными одновременно, — как ни странно, «Готика» оказалась одним из тех их представителей, которые сочетают подобные качества.

Дмитрий Эстрин

Только это обстоятельство дает нам повод пророчить творению немецкого разработчика Piranha Bytes многообещающее будущее как на Западе, так и у нас в России. При всем при этом «**Готику**» сложно назвать уникальной или, напротив, посредственной игрой. Судя по всему, разработчики решили не изобретать велосипед, а пойти старым, проверенным и длинным путем...

Для начала был создан мир. Классический фэнтезийный мир со всеми своими атрибутами, героями и антигероями. Средневековый антураж, магия, война с орками — все, как положено, поклонники фэнтези наверняка останутся довольны. Мир «**Готики**» не мрачен, как можно было бы подумать по названию игр, если уж и есть у него отличительные черты, то это, скорее, размеры и бесконечное разнообразие. Потом был придуман сюжет... И какой! Необычный, захватывающий и невероятно увлекательный. Редкий случай. Впрочем, судите сами.

В неком королевстве наступили тяжелые времена (война с орками — дело такое)... Напряженная ситуация сложилась вокруг необходимых для ведения войны ресурсов — не хватало железной руды для производства вооружения. Чтобы решить сии проблемы, король принял жестокое, но стратегические верное решение: все преступники (вне зависимости от тяжести совершенного преступления) отныне направлялись на каторгу в шахты. Новоявленным шахтерам, однако, такое положение дел не понравилось, и охране рудодобывающей колонии пришлось очень несладко, пресекая дерзкие побеги, которые вдобавок ко всему совершались с завидной регулярностью. Король, впрочем, не растерялся и приказал магам накрыть рудники и прилегающие к ним земли волшебным колпаком с односторонней пропускной способностью. То есть, чтобы туда попасть было можно, а вот обратно — уже никак. Маги, однако, перестарались и... сами попали под колпак... А тут еще ситуацией воспользовались заключенные, среди которых, конечно же, были матерые уголовники и исключительные негодяи. Они подняли бунт, перерезали всю охрану, пощадив при этом незадачливых магов... Чтобы вновь регулярно получать необходимое количество железной руды, королю пришлось принять условия преступников. Теперь в обмен на добытую руду, в колонию направлялось продовольствие, оружие, женщины... В общем, все для безбедного и комфортного жития под колпаком.



Перед вами добрый и общительный NPC, которого вы встречаете в начале игры.

Главного героя, разумеется, также в насильственном порядке ссылают под колпак. При этом предварительно просят доставить некое письмо одному из магов... Под колпаком нашего героя ждет гостеприимство аборигенов: язвительный комментарий и удар кулаком в лицо. После выхода из бессознательного состояния начинается игра. Первым делом нас встречает дружелюбно настроенный NPC, который с энтузиазмом отвеча-

Первое впечатление от игрового процесса: доведенная до ума Ultima IX Ascension без характерной аляповатости и ненужной детскости. Мы исследуем мир «Готики», собираем полезные предметы (оружие, продовольствие, артефакты), общаемся с NPC (их в игре, кстати, около 500), сражаемся с многочисленными врагами...

rating

Дмитрий Эстрин	9	Выдержанная в готическом духе приключенческо-ролевая игра с плеядой ярких оригинальных элементов.
Юрий Поморцев	8	Из второстепенного action вырос полноценный ролевой проект. Да еще и прекрасно локализованный!
Борис Романов	8	Образец грамотного смешения двух жанров: action и RPG. Плюс отличная графика и... конечно же, высочайший уровень локализации.
Александр Щербаков	8	Неординарный проект, качественно реализованный, неплохо локализованный и вообще интересный во всех отношениях.

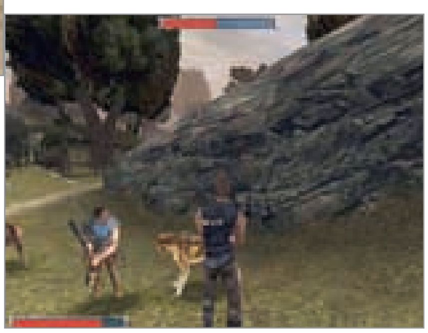
33
средний балл
8,3



Обратите внимание на всполохи на горизонте. Это границы колонии, отмеченные магическим куполом.

ет на многочисленные вопросы. Система ведения разветвленных диалогов должна быть знакома любому знатоку RPG, в «Готике» она организована весьма логично и последовательно. Разговоры, по крайней мере, не надоедают, хотя возможно, что в большей степени это является заслугой локализаторов. После разговора с первым NPC, который объяснит нам, как вообще устроен мир, что здесь нужно делать и чего опасаться, мы предоставляемся сами себе, и...

Первое впечатление от игрового процесса: доведенная до ума Ultima IX Ascension без характерной аляпо-



Волки – далеко не самый страшный противник, с которым вам придется столкнуться по ходу игры.

ватости и ненужной детскости. Мы исследуем мир «**Готики**», собираем полезные предметы (оружие, продовольствие, артефакты), общаемся с NPC (их в игре, кстати, около 500), сражаемся с многочисленными врагами... Решаем изредка встречающиеся головоломки и развиваем главного героя в полном соответствии с канонами ролевого жанра. С точки зрения происходящих событий, да и смены декораций игра представляется необычайно разнообразной, в этом отношении ее даже и сравнить не с чем.

Возможно, некоторое количество времени у вас займет изучение весьма непривычного интерфейса. Некоторые решения разработчиков в этом отношении представляются не совсем логичными. В частности, непонятно, почему по умолчанию мышка используется так мало... Впрочем, привыкнуть можно даже к такой системе управления.

Если в технологическом отношении игра не представляет собой ничего революционного, то в графическом (или, правильнее сказать, эстетическом) «**Готика**» совершенна. Чего только стоит ощущение свободного пространства, которое возникает даже несмотря на наличие магического колпака над колонией! Хотелось бы отметить минимум безвкусицы — все спецэффекты и графические изыски оказываются кстати и к месту. Традиционно страдает лишь анимация — контакты в бою, собирание полезных предметов визуально представляют собой, увы, не самое эффектное зрелище.

Однако все мелкие огрехи с лихвой компенсируются кропотливой и талантливой работой локализаторов. В этом смысле «**Готика**» — образец. Возможно, даже недосягаемый образец. В озвучке игры принимало участие более 30(!) актеров, каждый из которых подошел к своему делу творчески и профессионально. Масштабы локализации «**Готики**» беспрецедентны для наших друзей из Snowball Interactive — об этом можно говорить с уверенностью и чувством глубокого уважения.

А вообще перед нами необычайно качественная игра. Кроме того, у «**Готики**» есть одно необычное и редкое для современных игр свойство: она затягивает, увлекает с первого и до последнего момента. Для поклонников жанра это обязательный выбор, для всех остальных — прекрасная возможность раз и навсегда полюбить RPG.

Headhunter

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Жанр: action/adventure **Издатель:** Sega **Разработчик:** Amuze
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.amuze.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/14015/default.asp

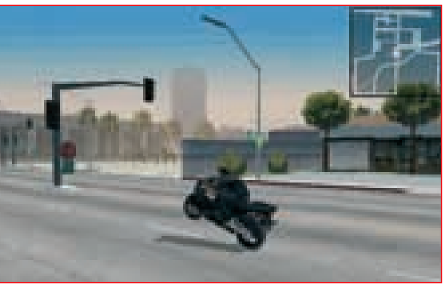
Китайские древние мудрецы когда-то сформулировали одно из самых, по их мнению, серьезных проклятий, которое звучит приблизительно так: «чтобы ты жил в эпоху перемен». Размышляя о первом крупномасштабном проекте шведской студии Amuze, я невольно натолкнулся на мысль о том, что, пожалуй, главным недостатком Headhunter является именно то время, в которое игра появилась на свет.

Сергей Овчинников



Вот он какой — главный герой игры. Стиляга, мачо и неимоверно крутой парень.

Переходный период в игровой индустрии — время графических революций и смелых игровых экспериментов. Для просто хороших игр в это время в сердцах геймеров места, увы, не находится. **Headhunter** вышел в свет практически день в день вместе с титаническим Metal Gear Solid 2. Причем, несмотря на все сюжетные отличия этих двух проектов, все же оба они относятся к одному и тому же жанру и достигают своих целей приблизительно одинаковыми способами. Сравнение с гигантским, обреченным на успех MGS2, на создание которого было потрачено не меньше пятнадцати миллионов долларов, несправедливо, но совершенно уместно. Многочисленным поклонникам Dreamcast, не успевшим еще приобрести PS2, Amuze преподнесла поистине королевский подарок — в отсутствие Metal Gear, у них появилась возможность сыграть в игру, которая не только копирует у признанного шедевра ряд элементов, но и действительно представляет собой интересное и оригинальное творение.



Solid Snake в **Headhunter** пользуется именем Jack Wade. Вместо традиционной повязки на лбу с развевающимися на ветру ленточками — стильные солнцезащитные очки. Вместо дождливого мрачного Нью-Йорка — солнечный Лос-Анджелес. Вместо террористических кланов — целая преступная сеть, зарабатывающая на незаконной продаже человеческих органов. Вместо героя без страха и упрека — наемный убийца в отставке. Согласитесь, у персонажей Konami и Amuze действительно много общего. И в то же время **Headhunter** можно смело назвать настоящим антиподом MGS. Объединенные общими принципами построения игрового процесса, они расходятся в том, ради чего этот самый игровой процесс создавался. В Metal Gear Solid ведущим элементом всегда был сюжет, глубокий, многогранный и мистический. Для **Headhunter** куда важнее собственно действие. Интрига в истории, конечно же, присутствует. Персонажи отрисованы неплохо, но все это не производит серьезного впечатления и, скорее, помогает расслабиться в перерывах между выполнением очередных миссий.

В процессе работы над **Headhunter** Amuze обращалась не только к творчеству Hideo Kojima. Финальный продукт получился столь же разноликим и пестрым, как и все его составляющие. **Headhunter** на треть Tactical Espionage Action, на треть классический квест в стиле Tex Murphy и еще на треть странная гонка на мотоциклах с малопонятными целями и задачами. Вдобавок ко всему, в игре использована система получения лицензий, напрямую заимствованная из сериала Gran Turismo, с расширением идеи — тестам подвергаются ваши способности не только быстро ездить, но и метко стрелять и прятаться от злобных охранников. Все основные элементы представлены в примерно равных пропорциях, которые в результате складываются в достаточно

rating

Сергей Овчинников	8	Предпоследняя игра на Dreamcast в Европе не станет грандиозным событием. Несмотря на то что она интересна, разнообразна и красива.
Юрий Поморцев	8	Добротная игра, сделанная с некоторым закосом под Metal Gear Solid. Обладатели Dreamcast, несомненно, будут в восторге.
Дмитрий Эстрин	8	Прекрасная игра для всех, кто скучает от недостатка проектов на Dreamcast.
Александр Щербаков	8	Очень сильная игра от Amuze. Один из последних реально интересных проектов на Dreamcast.

32
средний балл
8,0

традиционную схему. Новая локация — новые персонажи, новые предметы и масса разговоров вперемешку с сюжетными роликами. За этим следует непродолжительное турне в поисках очередного ключа к разгадке тайны или же погоня за нужным человеком на мотоцикле. Следующая часть непременно подразумевает действия в боевых условиях — какая-нибудь военная база, секретная лаборатория, научно-исследовательский комплекс. Круг замыкается после успешного выполнения очередного подквеста. Несмотря на то, что большинство уровней-помещений выполнены оригинально и задания практически никогда не повторяются, безумного всплеска адреналина такой рациональный подход к игре не дает. Со временем интрига раскручивается, и в **Headhunter** начинает проблескивать сюжет, столь же серьезный, как и в MGS, однако, недостаточная проработка персонажей мешает получить от него удовольствие. Этим героям просто нет желания сочувствовать, их не хочется поддерживать, за них нет надобности переживать. Полигонные куклы с фальшивыми чувствами.



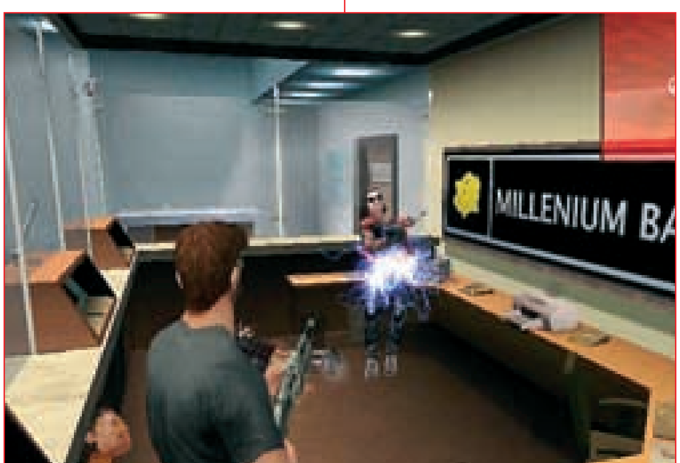
Один из тестов на профпригодность — стремительная гонка на мотоцикле.

Несмотря на кое-какие неприятные моменты, играть в **Headhunter** все равно интересно. Благодаря уникальной технологии компрессии видеоразработчики смогли вместить на диски с игрой несколько часов видеороликов, некоторые из которых используют реальных актеров, большинство же — отрендеренных 3D-персонажей. При этом достигнутое качество изображения куда лучше стандартного варианта MPEG от CRI. Технически все великолепно, придраться не к чему. Кроме самого решения представить игрокам видеоролики вместо сюжетных вставок на движке. Модели персонажей в видеофрагментах лишь немного лучше детализованы, нежели их реальные игровые варианты — это делает использование FMV практически бессмысленной тратой места и времени. Такие ролики не слишком-то впечатляют, тем более что большинство их передают стандартные разговоры, и лишь в нескольких мы сможем увидеть по-настоящему эффектные сцены. Тот же Metal Gear Solid никогда не стеснялся демонстрировать в роликах угловатые полигоны даже на PS one. И «кино в real-time» оказалось еще более привлекательным, нежели самые замечательные компьютерные мультики. Что касается собственно игровой графики, то Amuze, безусловно, удалось произвести на нас благостное впечатление. Четкие текстуры, правильные тени, очень качественные модели героев, пусть и с несколько ограниченной анимацией. А главное — все основные элементы игры объединены дизайном, но при этом резко отличаются друг от друга. Разработчикам в данном случае удалось создать поистине универсальную технологию. Игра напичкана маленькими, но чрезвычайно симпатичными деталями, помогающими тоньше прочувствовать ее атмосферу. Так, например, во время загрузки нас забавляют рекламными плакатами, продвигающими идеи продажи собственных органов и обзаведения новыми качественными «запчастями» для человеческого тела.



Обидно, что такой интересный проект, как Headhunter, скорее всего, не будет оценен по достоинству.

Многочисленным поклонникам Dreamcast, не успевшим еще приобрести PS2, Amuze преподнесла поистине королевский подарок — в отсутствие Metal Gear, у них появилась возможность сыграть в игру, которая не только копирует у признанного шедевра ряд элементов, но и действительно представляет собой интересное и оригинальное творение.



Headhunter удивляет тем, с какой ответственностью разработчики подошли к графическому оформлению продукта.

Headhunter выйдет в свет на быстро увядающий Dreamcast лишь на европейских территориях. Американцам придется подождать PS2-релиза игры, распространением которой, по нашим данным, решила заниматься сама Sony, купившая права на PS2-релиз и в Европе. Однако это произойдет лишь в будущем году, а пока вся наша благодарность за появление на свет очередного неординарного проекта направляется к подразделению Sega Europe, которое после десятков и сотен фатальных ошибок наконец-то умудрилось сделать правильно сразу две вещи — выпустить, несмотря ни на что, **Headhunter** и отстоять право англоязычной аудитории увидеть на Dreamcast Shenmue 2. Именно Sega Europe умудрилась приметить в многоликой толпе потенциальных гениев действительно талантливую команду, которой было дано немало времени и вполне достаточное количество средств, чтобы работать над игрой, которая, выйди она хотя бы на год раньше, могла бы стать настоящей сенсацией. Увы, сегодня она уже не в состоянии претендовать на звание лучшего экземпляра в жанре и нахально требовать наград, хвалебных обзоров и миллионных продаж. Более того, коммерческая судьба **Headhunter** пока складывается отнюдь не лучшим образом — на одной Европе много денег не заработаешь. Главным достижением является то, что игра все-таки увидела свет (в отличие от мистической Agartha от No Cliche) и нашла свою, пусть и скромную нишу. **Headhunter**, если рассматривать этот проект вне текущей ситуации на рынке, является весьма интересной, а в чем-то даже революционной игрой, и мы с нетерпением будем ждать новых работ Amuze.

Bomberman Online

Жанр: action/logic **Издатель:** Sega
Разработчик: Hudson Soft **Количество игроков:** до 4 **Онлайн:** http://www.hudson.co.jp/

Дополнительная информация: http://worldbomberman.hypermart.net/link.html



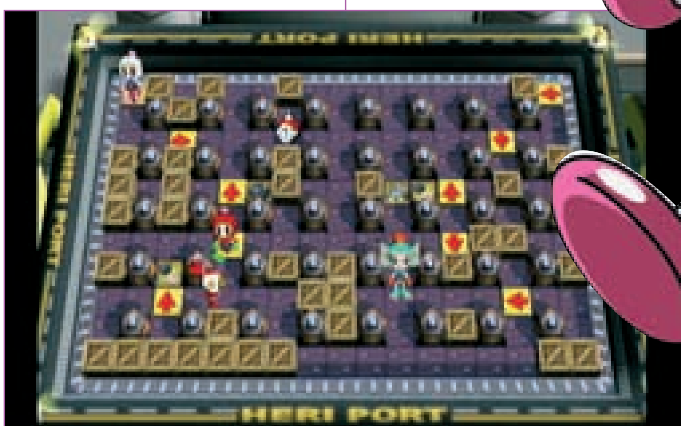
В последнее время любимый Dreamcast дарит нам не так много приятных минут. Год назад я вряд ли обратил бы внимание на релиз очередной версии Bomberman, а сейчас поневоле цепляюсь за каждую соломинку.

Wren

«Мужик-с-бомбами» — герой чуть ли не такой же древний, как и Pacman. Идея игры не менялась добрый десяток лет. Четверо человечков бегают по лабиринту, расставляя бомбы с часовым механизмом. Цель — перебить врагов и остаться в живых самому, причем очень часто «бомбермены» гибнут от взрывов своих же дьявольских машинок. Стоит добавить, что лабиринты состоят из простых и бронированных блоков — после уничтожения первых остаются разнообразные призы. Если вам нужны не факты, а ощущения, то могу сказать, что по духу это — нечто вроде Worms, но значительно быстрее, аркаднее и вообще веселее. Последнее, правда, спорно.

Версия для Dreamcast отличается трехмерной графикой, новой подборкой призов, мини-играми и ... сюжетом. Помнится, меня в свое время позабавила версия Columns для MegaDrive с вполне серьезной предысторией. Вряд ли здешние ролики и рассказ о каком-то чемпионате доставят кому-то эстетическое удовольствие, тем более что полноценное сюжетное прохождение для одного игрока явно помешала добавить приставка «Online». Как и в Phantasy Star Online, можно играть и одному, но тем, кто беспокоится за свое психическое здоровье, рекомендую пригласить троих друзей с джойстиками либо выйти в Интернет.





Старенький Bomberman до сих пор не надоедает, особенно если играть в него в компании.

В любом случае, наличие сюжета и богатые возможности приставки позволили создать разнообразные по оформлению уровни. Конечно же, дизайнеры рассчитывали прежде всего порадовать детей, отсюда яркие цвета, излишне мультяшные герои а-ля Super Magnetic Neo, их тонкие голоса и туповатые тексты. В общем, типичный набор «аниме для американской аудитории». Если в старых Bomberman спрайты было некогда разглядывать, то в таком виде игру стыдно запускать в присутствие посторонних лиц. Не поймут.

Но главное здесь – игровой процесс. В принципе, обычной сетевой игры и режима 4-х игроков на одном DC с лихвой хватило бы для успеха. Однако имеются многочисленные варианты ограничений на правила, вроде «убей врага одной бомбой» или «замани его в угол». За успехи в игре через Интернет вас наградят открытием секретных пунктов в меню. Ну а для людей с тонким восприятием прекрасного имеется возможность нарисовать своего собственного героя.

Ну и самое интересное нововведение — мини-игры. Тут вам и задание уничтожить несколько целей за определенное время, и закидывание поля банками с краской вместо бомб, и даже местный вариант морского боя. В последнем случае имеются два поля, по которым бегают команды игроков («корабли»). Бомбы, которые вы ставите у себя, взрываются в аналогичной точке у врагов. Скоротечность боя не дает вам толком рассчитать свои действия — остается только бегать во все стороны, тыкать во все кнопки и при этом безумно хохотать. Весело, однако!



Можно сказать, что практически вся игра проходит в таком темпе и именно с таким настроением. А это – уже само по себе хорошая рекомендация. END

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
игра, которая не разочарует

rating

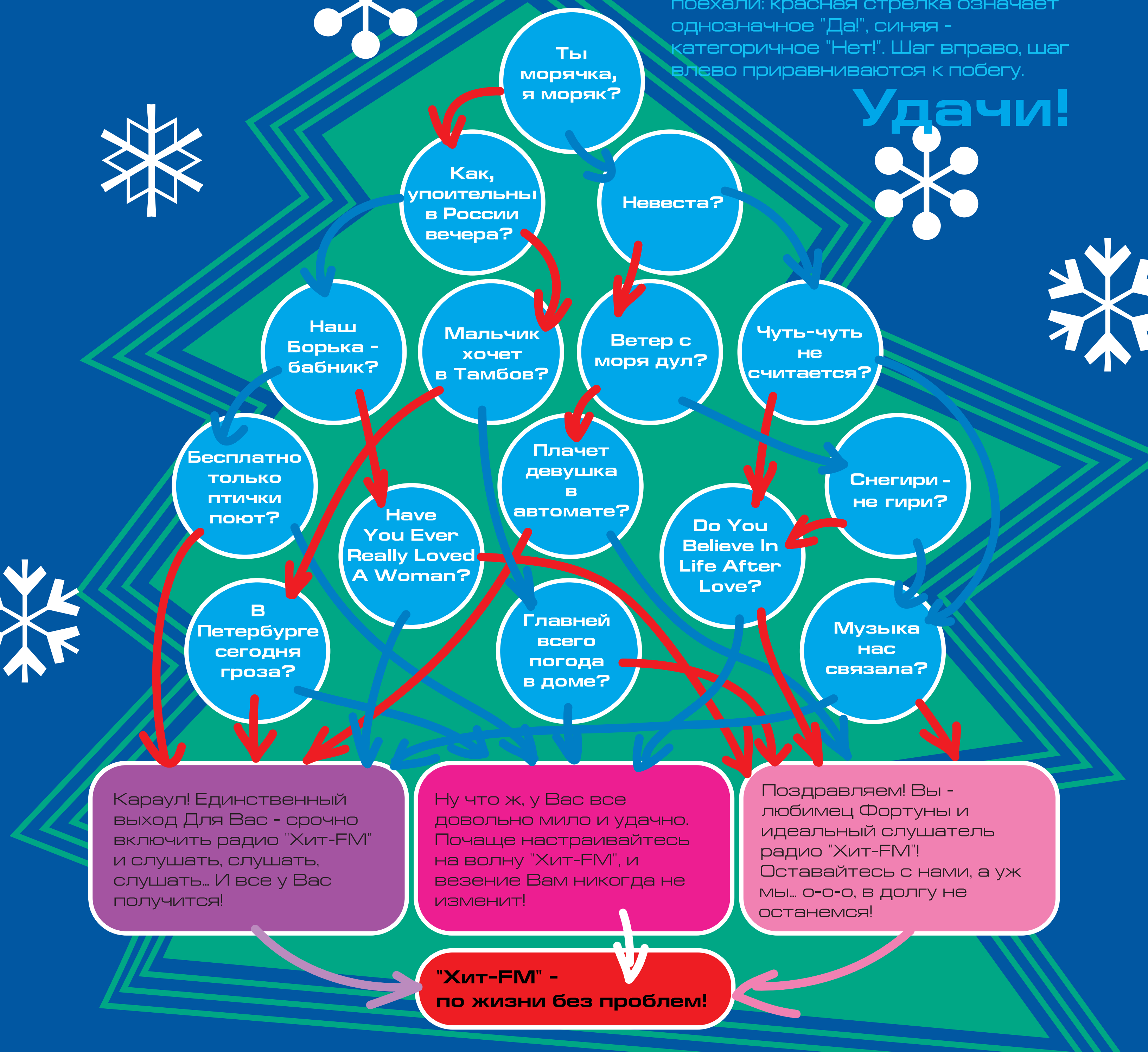
Wren	8	Отличная реализация старой идеи на новом техническом уровне.
Юрий Поморцев	8	Сетевой Bomberman, да еще и на Dreamcast - штука весьма интересная. Уверен, многим эта игра придется по душе.
Дмитрий Эстрин	7	Все, что можно было сделать с версией Bomberman на Dreamcast, разработчики сделали. Много это или мало, каждый решает сам.
Александр Щербаков	8	Bomberman с наворотами и возможностью игры по сети. Рекомендуется тем, кто частенько играет на Dreamcast в онлайне.

31 средний балл **7,7**

Внимание!!!

Новогодний Супертест для радиослушателей, и не только… Вы хотите, наверняка хотите знать свой личный FM-прогноз на будущий год и всю жизнь? Тогда поехали: красная стрелка означает однозначное "Да!", синяя - категоричное "Нет!". Шаг вправо, шаг влево приравниваются к побегу.

Удачи!



Все сходится – Ваша радиостанция –

ХИТ 107.4 FM
ЛУЧШАЯ МУЗЫКА СЕЙЧАС

С Новым годом!

Harry Potter and the Philosopher's Stone

Жанр: action/adventure **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Argonaut Games
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://hpgames.ea.com/

Дополнительная информация: http://harrypotter.warnerbros.com/

Книги Джоан Роулинг о юном волшебнике Гарри Поттере сделали абсолютно невозможное: заставили миллионы детей по всему миру хотя бы ненадолго оторваться от компьютеров и видеоприставок. Вскоре, как водится в нашем обществе развитого капитализма, «раскрученный» литературный брэнд закрепился корнями в других областях индустрии развлечений.

Валерий Корнеев



Голливудская машина выпустила фильм о Поттере, одновременно с ним увидели свет игры для PC и трех приставок: PS One, Game Boy Color, Game Boy Advance. Теперь окунуться в мир волшебной школы Хогвартс можно и вовсе минуя книжные страницы. Как видите, все вернулось на круги своя.





Вот такой он, кумир современных подростков, веселый и прыгучий.

ВСЕ ЧУДЕСАТЕЕ И ЧУДЕСАТЕЕ

За разработку версии поттеровских приключений для PS One взялась британская команда Argonaut. Приятно констатировать, что обитающие в тихом городке Мидлсекс создатели Star Fox, сериала Croc и недавней Alien Resurrection ухитрились соорудить на базе сверхпопулярной лицензии вполне достойную вещь. Да, вы не ослышались. В этого «Гарри Поттера» можно играть, более того — получать от игры удовольствие. То ли справедливость восторжествовала, то ли в дело вступила теория вероятности, в любом случае ясно: перед нами представитель редчайшего вида. А именно, качественно и с умом сделанная видеоигра «на основе киноблокбастера». В наш век подобное явление легче всего отнести в раздел необъяснимых феноменов.

Смотрится «Гарри Поттер», учитывая платформу, совершенно адекватно. Лучшее, что может предложить старушка PS One в робкой надежде ублажить избалованного геймера — это сочные цвета, умеренно красивая волшебная пиротехника и, что интересно, успешно ласкающие взор текстуры. Всерьез рекомендовать ее кому-то старше 13-ти лет я, пожалуй, все-таки поостерегусь… Хотя на метлах погонять, знаете ли, порой весьма неплохо! Короче говоря, правильная детская игра.

АЛЛЕ-ОП!

Вместо того, чтобы терять время на изобретательскую деятельность, «аргонавты» ринулись по стопам Миямото. Двигались они как матерые индейцы: след в след. Образовавшийся в результате их похода «Гарри Поттер» активно эксплуатирует золотую жилу, имя которой — The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Иначе гово-

rating

Валерий Корнеев	7	Вы будете смеяться, но игра недурна. В лесу одним медведем меньше.
Юрий Поморцев	7	Странно, но Harry Potter & the Philosopher`s Stone на PS one - достаточно неплохая игра. Не ждали.
Дмитрий Эстрин	8	Для PS one игра Harry Potter & the Philosopher`s Stone — настоящий шедевр. Must buy для всех обладателей приставки.
Александр Щербаков	7	Harry Potter & the Philosopher`s Stone на PS one очень отличается от игры с таким же названием на PC. И по качеству в том числе.

29
средний балл 7,3

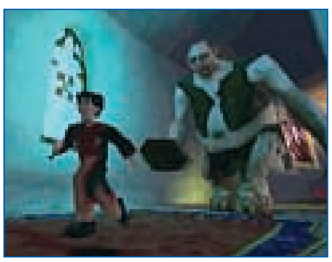


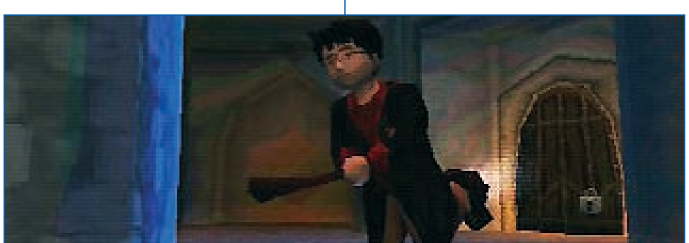
А прыгать наш юный друг не умеет. Ни к чему ему это.

Создатели сериала Croc и недавней Alien Resurrection ухитрились соорудить на базе сверхпопулярной лицензии вполне достойную вещь. Удивительное дело!

ря, упор сделан не столько в направлении традиционного платформера в стиле помянутой Croc, сколько в сторону достаточно спокойной приключенческой бродилки, почти не отягощенной лихорадочным ПСЧП-КУ (постоянным скаканием через пропасти — с кривым управлением). Недолго раздумывая, авторы и вовсе постановили избавиться от кнопки прыжка. Постановив же, избавились, и особо не рефлексируют по этому поводу. Вы тоже не беспокойтесь: как таковая, функция вертикального пропеллирования сохранилась, но выполнение ее юным магом отработано до полного автоматизма. Если вдруг в определенный момент вам зело приспичит куда-либо вскарабкаться или запрыгнуть, дрессированный Гарри собственноручно(ножно?) проведет указанный маневр. Вылитый Линк из Zelda, даром что в очках. По-хорошему, создатели имеют законное право



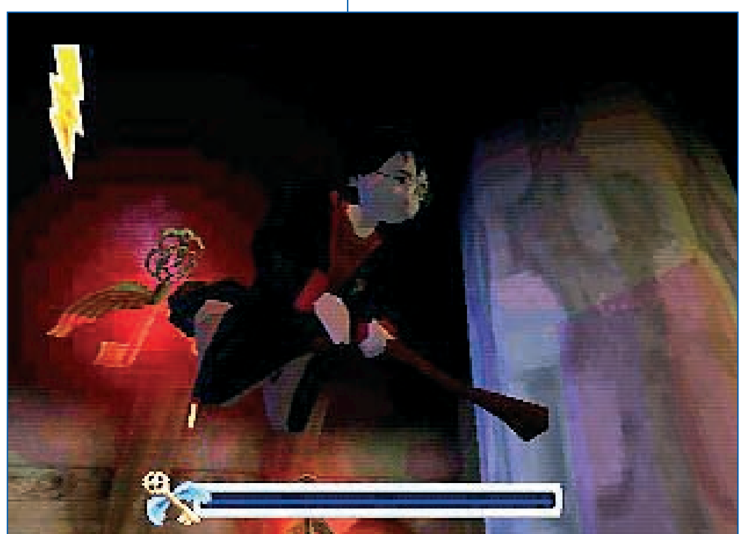




смело лезть на верхнюю полку за пирожком: управление получилось удобным и отзывчивым. Иначе бы редкие моменты ПСЧП-КУ, все ж таки встречающиеся в игре — например, сцена беготни с полтергейстом, лежащая аккурат на полпути к финалу — так вот, эти самые моменты доводили бы геймеров до белого каления. К счастью, пропрыгать по платформочкам и досточкам здесь вполне можно. Чертыхаясь, да. Зато раза эдак с третьего пойдет как по маслу. Отрадно, что загодя освоиться с функциями джойпада вам предлагают прямо в начале игры, когда подотчетный Гарик вынужден прочесывать Хогвартскую библиотеку в поисках прикомандированной к нему совы. В библиотеке уж вы и напрыгаетесь, и набегаетесь — по самое, что называется, пикачу.

Я НЕ ВОЛШЕБНИК! Я ТОЛЬКО УЧУСЬ!

Ясное дело, брожение по живописным школьным окрестностям умело разноображено магическими поединками. Ибо Поттер без волшебства — что без «меринов» братва. Хогвартс готовит магов, и всевозможные заклинания здесь изучаются непосредственно за школьной партой (закрепление материала в виде полевых тренировок приветствуется и поощряется). Процесс обучения и кастовки отдаленно напоминает кнопочную эквилибристику Dance Dance Revolution: за короткий промежуток времени требуется правильно настучать выбранную комбинацию. Мишень для заклинания можно выбирать как с помощью функции автонаведения на движущихся врагов (горячий привет «Зельде»!), так и в своеобразном режиме вида от первого лица (точнее, из первых очков). Сюжет продвигается вперед засчет выполнения простеньких заданий из разряда «а ну-ка отыщи дверь под этот ключик», постепенно усложняющихся до «а завали-ка ты Сам-Знаешь-Кого»... Присутствует здесь и знаменитый квиддитч — спортивное соревнование, чьи участники рассекают небо на метлах. Сначала азартные трехраундовые матчи маскируются под простенькую мини-игру, однако со временем вырастают в масштабный чемпионат (опция Play Quidditch в главном меню).



Классика от Гарри Поттера — полет на метле. Куда там булгаковским ведьмам!

А ЧТО У НАС В ПАЛАНТИРЕ?

Смотрится «Гарри Поттер», учитывая платформу, совершенно адекватно. Стоит лишь чуть-чуть зажмурить глаза, и сглаживаются угловатости моделей, перестают замечаться бреши между полигонами, а кривоватые стыки обретают утонченное благородство форм. Лучшее, что может предложить старушка PS one в робкой надежде ублажить избалованного геймера — это сочные цвета, умеренно красивая волшебная пиротехника и, что интересно, успешно ласкающие взор текстуры. Почти что высокого разрешения. Зато игровой камере мы прилюдно объявляем выговор с занесением. К ней вообще надо приставить Человека-с-Тряпкой: пусть следит и вовремя чистит, а то она, будто клеем намазанная, в самый неподходящий момент напрочь липнет к какой-нибудь детали пейзажа — и давай нам показывать вместо Гарика, допустим, вековой дуб. Согласитесь, это неправильно... В качестве приятной ерунды особо запомнились истинно английские голоса актеров озвучки: общаются они все примерно как бандюги в последних фильмах Гая Ричи: американцам, и тем переводить надо. А вот музыка, наоборот, отчего-то вовсе не запомнилась.

НЕ ПРОСТО МЕРЧАНДАЙЗ

«Философский камень» на PS one обернулся добротно сбитым приключением. Если бы вашему покорному слуге было одиннадцать лет, а батарея томиков «Гарри Поттера» занимала на моей книжной полке место Крапивина — наверное, души бы не чаял в этой игрушке. Скорее всего, юным поклонникам творчества Дж. Роулинг игра придется по нутру: она проста, в меру привлекательна, и ее достоинства заметно перевешивают недостатки. Всерьез рекомендовать ее кому-то старше 13-ти лет я, пожалуй, все-таки поостерегусь... хотя на метлах погонять, знаете ли, порой весьма неплохо! Короче говоря, правильная детская игра. END

Harry Potter and the Philosopher's Stone

PC

Жанр: action **Издатель:** EA **Разработчик:** KnowWonder Digital Mediaworks
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.knowwonder.com/
Требования к компьютеру: P266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

Дополнительная информация: http://harrypotter.warnerbros.com

К серии новелл Дж. К. Роулинг можно относиться по-разному: она может нравиться и не нравиться. А вот Harry Potter and the Philosopher's Stone нравиться не может по определению. Вне всякой зависимости от вашего отношения к творчеству Роулинг. Обладатели дорогой лицензии поступили очень традиционно и при этом не очень хорошо: выпустили игру лишь в расчете на громкое название.

Дмитрий Эстрин

При первом взгляде на вступительный ролик, представляющий собой смену низкосортных концепт-артов, у меня появились подозрения. В процессе игры подозрения усилились. И, наконец, подтвердились, когда выявилась сущность разработчика. Команда, носящая пафосное имя KnowWonder Digital Mediaworks, всю свою сознательную жизнь занималась созданием игр, представляющих узкосудебный интерес. (Юридическая терминология в данном случае подходит как нельзя лучше.) Чтобы сразу поставить все точки над i, приведу несколько title'ов, вышедших из под пера разработчиков. Magic School Bus: Volcanoes, Rugrats in Paris, Totally Angellica, American Girl: Your Notebook, Clue Finders... В незапамятные времена KnowWonder приняла участие в создании более известных читателю игр, вроде Crusader: No Remorse, NBA Live'98 для Sega Saturn и Magic the Gathering: Battlemage для PS One. Творчеством разработчиков в свое время интересовались такие издатели, как The Learning Company и Mattel... Собственно, этой информации вполне до-



статочно, чтобы понять, что явилось нам в лице Harry Potter and the Philosopher's Stone. Конкретика, однако, не помешает.

Harry Potter and the Philosopher's Stone чем-то похож на American McGee's Alice. Гарри Поттер весело носится по замку, прыгает, карабкается по книжным полкам и машет волшебной палочкой. Время от времени он встречает NPC, которые загружают его полезной, по мнению разработчиков, информацией. Занудные разговоры обязательны для



Школа Хогвартс... Знакомые персонажи выглядят, мягко говоря, незнакомо. Безжизненные куклы...

прослушивания... Нужно собирать разные полезные (на самом деле, бесполезные) предметы, вроде абстрактных звезд, и зарабатывать очки для Гриффиндора (здесь, надо отдать должное справедливости, разработчики оказались весьма изобретательными). Система заклинаний

> **Атмосфера — полный ноль. Персонажи безлики и однотипны. Архитектура замка местами интересна, но все же однообразна.**

примитивна до ужаса. Неоригинален даже процесс обучения — необходимо за определенное время повторить мышкой контуры сложной фигуры a la Black&White. Почему-то несколько раз. После обучения достаточно кликнуть левой кнопкой мыши. Вот и вся магия...

Атмосфера — полный ноль. Персонажи безлики и однотипны. Архитектура замка местами интересна, но все же однообразна, после получаса игры неожиданности перестают быть неожиданностями. Сохраняться можно только в определенных местах. Проиграть матч квиддича возможно только теоретически. Графика... А что графика — движок Unreal и соответствующие анахронизмы.

Harry Potter and the Philosopher's Stone выглядит, как поделка для детей, и где-то таковой является. При этом игра странным образом затягивает. Не сильно, правда, и очень не надолго. Возможно, самым стойким фанатам эпопеи «Гарри Поттер» творение KnowWonder придется по вкусу. С другой стороны, не уверен, что игра изначально предназначалась исключительно для них.

END

rating

Дмитрий Эстрин	6	Слабо. Мы ждали совершенно другую игру. А ведь в руках Electronic Arts было все для того, чтобы сделать шедевр.
Юрий Поморцев	6	Культовость детского героя подмочила откровенно слабая техническая реализация. Игра, в отличие от книги, далеко не шедевр.
Борис Романов	7	Финальная оценка зависит от того, питаете ли вы страсть к творчеству Роулинг. Однозначной оценки быть, пожалуй, не может.
Александр Щербаков	6	Достаточно посредственный продукт, эксплуатирующий сверхпопулярную торговую марку.

25 средний балл 6,3

Rally Trophy

PC **Жанр:** racing **Издатель:** JoWood/Руссобит-М **Разработчик:** Bugbear **Локализация:** Руссобит-М **Количество игроков:** до 6 **Онлайн:** http://www.russobit-m.ru/rus/games/rally/ **Требования к компьютеру:** PII 500, 128MB RAM

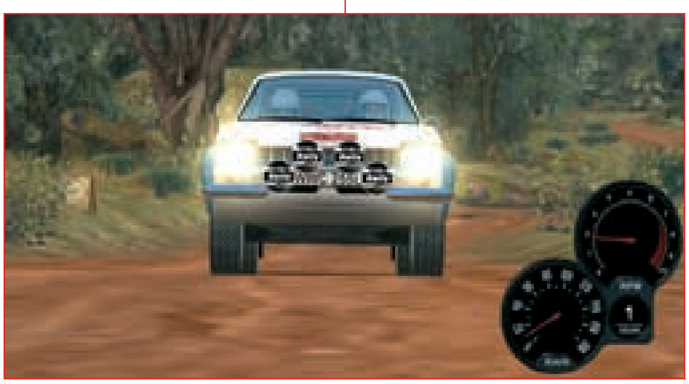
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9743

Раллийной гонкой нынче никого не удивишь. Игровой мир по достоинству оценил самых ярких представителей жанра, вроде Mobil 1 Rally Championship и Colin McRae Rally 2.0, некоторым успехом пользовались и более скромные статисты, ничем друг от друга не отличавшиеся.



Дмитрий Эстрин

Утихли страсти и восторги относительно реалистичной физической модели и графики… Теперь лишь самых заядлых фанатов жанра сможет привлечь



■ Пускай графический движок и не идеален, но где еще мы сможем с ветерком прокатиться на таких супер-ретро-машинах?

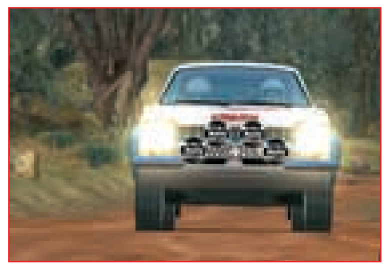
стандартный список feature и достоинств. Остальным подавай что-нибудь исключительно необычное. А чего еще необычного можно придумать?

Один из вариантов ответа на этот вопрос предложила до сих пор практически неизвестная команда разработчиков Bugbear. Игра **Rally Trophy** знатокам действительно покажется весьма необычной. Ведь вместо привычных Subaru Impreza и Toyota Celica нам предлагают Ford Lotus Cortina образца 1963 года, Volvo Amazon 1962 года, горбатый Morris Mini Cooper… Как несложно понять, суть игрового процесса особых изменений не претерпела и претерпеть не могла. Нам предстоит за минимальное время преодолеть определенный участок трассы. Но сами машины… Конечно, если бы разработчики ограничились лишь их внешним видом, мы бы даже не стали упоминать про эту игровую особенность, но команда Bugbear пошла значительно дальше…

Прежде всего, хотелось бы отметить необычайную проработку физической модели. Конечно, мне не доводилось сидеть за рулем Ford Escort MK1 RS2000, но поведение каждой машины на трассе совершенно уникально и неповторимо. По словам специалистов, техническая сторона дела безупречна на все 100%. А оснований не доверять специалистам у нас нет… Хотелось бы упомянуть одну такую милую деталь: специально для игры разработчики записывали звуки двигателей соответствующих моделей реальных машин!

Быть может, трассы и не произведут сильного впечатления, но, в общем, все как положено. В меру интересный, «правильный» дизайн, некоторое разнообразие, минимум неожиданностей. Разработчики предлагают нам прокатиться с ветерком по территории Кении, Швеции, Финляндии, Швейцарии и России, что само по себе чрезвычайно приятно. О точности изображения русских пейзажей в игре говорить, к сожалению, не приходится, но березки, по крайней мере, видны.

С управлением и звуком все, в общем, нормально. Зато с графикой



далеко не все ладно. Особенно портят впечатление время от времени проявляющиеся баги. Ужасно, но… все-таки терпимо. О революционности и высокотехнологичности, как вы сами понимаете, говорить не приходится. Выглядит игра довольно приятно, но не более того. Локализация на уровне, компания «Руссобит-М» не подкачала и сделала все от нее зависящее.

То, что фанаты жанра эту игру не пропустят, понятно, а остальным… Всем остальным можно сказать, что с приобретением **Rally Trophy** никто ничего не потеряет. Разве что кто-то совершенно не переваривает классику раллийных автомобилей… END

rating

Дмитрий Эстрин	7	Сравнительно необычная раллийная гонка, некоторые графические недостатки которой компенсирует неплохая физическая модель.
Максим Заяц	7	Оригинальная раллийная гонка была бы куда лучше, если бы разработчики больше внимания уделили графике.
Юрий Поморцев	6	Красивые и стильные машины едва живы в объятиях плохонького движка.
Александр Щербаков	6	Средненькая раллийная гоночка, которая, впрочем, вполне может понравиться любителям жанра.

28
средний балл
6,5

Dragon Warrior VII

Жанр: RPG **Издатель:** Enix **Разработчик:** Enix **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.enix.com/

Дополнительная информация: http://www.topsitelists.com/games/dragonwarrior014/topsites.html

Серия Dragon Warrior (Dragon Quest в Японии) не просто конкурирует с Final Fantasy уже полтора десятка лет — именно она и основала жанр JRPG (Japanese RPG или «приставочные RPG»).

Wren

Однако до США первой добралась именно FF (если быть совсем точным, то раньше всех это сделала Phantasy Star), превратив в поклонников подобных игр немало американцев и европейцев. Enix поверила в перспективность американского рынка последней, но в наши дни было бы глупостью не переводить на английский игру такого масштаба, поэтому мы и имеем удовольствие видеть **Dragon Warrior VII** на полках магазинов.

Понятие «классической приставочной JRPG» можно воспринимать по-разному, но любой геймер согласится с тем, что именно **DW VII** — один из представителей таковых. Зрелищность, графические и звуковые эффекты – все это здесь далеко не главное. Облегченные бои, где лишь последний босс представляет собой опасность, «автоматический» сюжет, где вам в худшем случае нужно идти туда, куда указывает стрелка ... вам надоела такая скидка на лень и непрофессионализм игроков? Вспомните, жаловался ли кто-нибудь на скучные бои во времена 16-битных систем? Люди просто играли, наслаждаясь всеми составляющими JRPG, а не только сильным сюжетом и зрелищными сражениями. Именно это вам и предстоит после покупки **DW VII**.





Хотя сначала вас ожидает небольшой шок. Не знаю, насколько повлияло на игру то, что разрабатывать ее начали несколько лет назад, постоянно откладывая релиз, однако графика в **DW VII** — сочетание ужасного, терпимого и красивого. К первому относятся, конечно же, главные герои. Без проблем эти плохо анимированные и мелкие спрайты не воспримут даже любители серии Lunar. В ближайшей аналогии, Breath of Fire 4, герои мало того, что больше по своим размерам, они еще и нарисованы так, чтобы удачно вписываться в трехмерный мир с фиксированными вариантами положения камеры. Здесь же спрайты как будто вырезаны из первых игр серии и в 3D-мире выглядят весьма странно. А ведь можно было избежать такого диссонанса, ведь дизайн домов, интерьеров и вообще всех трехмерных элементов заслуживает хорошей оценки. Если зафиксировать камеру в подходящем положении, то можно даже подумать, что играешь в обычную двумерную JRPG с хорошей графикой. Последнее, что хотелось бы сказать о графике, будет все же ком-

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ



Внешне Dragon Warrior VII выглядит чрезвычайно архаично, но настоящим ценителям жанра этот момент настроения не испортит.

rating

Wren	10	Хочется сыграть в настоящую приставочную RPG без купюр и упрощений? Dragon Warrior VII ждет вас.
Юрий Поморцев	9	Достаточно противоречивая игра: графически слабая, но серьезно продуманная с точки зрения игрового процесса.
Дмитрий Эстрин	8	Одна из самых долгожданных ролевых игр на японском рынке: традиционная графика и невероятно увлекательный игровой процесс.
Александр Щербаков	9	Седьмой Dragon Quest наконец-то доступен и на английском языке. Отсталое графическое оформление компенсируется игровым процессом.

36
средний балл
9,0



DW VII - настоящая классика жанра. Возникает ощущение, что игра пришла к нам из прошлого…

плиментом. Очень симпатично реализованы эффекты с водой, неплохо смотрится и бой.

С точки зрения сюжета **DW VII** также стоит особняком. Здесь нет ни душещипательной любовной интриги, ни пафосного спасения мира. Игра просто рассказывает о любителях приключений с их достоинствами и недостатками, особенностями характера и внешним видом. При этом сам мир и игровая атмосфера являются самыми важными составляющими **DW VII**. Просто скажу, что здесь интересно поговорить с каждым встретившимся вам NPC, а для того чтобы понять «куда идти дальше», нужно немного подумать. Поэтому ближайший аналог **DW VII** — это Phantasy Star IV и Chrono Trigger, но никак не что-то из последних Final Fantasy или Grandia.

Сюжет воспринимается особенно хорошо благодаря идеальному переводу (!) на английский. Если к Chrono Cross и в особенности Skies of Arcadia у меня были сильные претензии, то в данном случае авторы именно локализовали игру в США, а не просто дословно перевели оригинал. Получилось нечто, сравнимое по качеству с продукцией Working Designs, и это является высшим комплиментом. Можно процитировать немало жутко прикольных фраз, но ... только здесь вы услышите следующее: «Сын мой, твоя карта памяти (Memory Card) не получила благословение Господа нашего. Отформатировать ее?» Благодаря разумному распределению шуток в безупречном с точки зрения стилистики тексте мы вполне можем обойтись без озвучки диалогов или каких-то особых графических эффектов. Замечательная музыка помогает правильно воспринять сюжет, да и игру в целом. Вроде бы я уже привык в обзорах использовать фразу, наподобие «музыка есть, и она не раздражает, так что можно поставить ей максимальный балл». Здесь же саундтрек заслуживает того, чтобы его издали на отдельном диске. С эффектами дело обстоит хуже, они явно рассчитаны на фанатов первых частей.



Иногда, глядя на игру, трудно сдержать смех. Но на DW VII не нужно смотреть. В нее нужно играть.

Не знаю, насколько повлияло на игру то, что разрабатывать ее начали несколько лет назад, постоянно откладывая релиз, однако графика в DW VII — сочетание ужасного, терпимого и красивого.

Но прежде чем окончательно уйти в мир игры, нужно разобраться с местным управлением, уж слишком оно необычно. Все дело в наследии шести предыдущих частей, откуда была позаимствована непонятная менюшка вариантов действия. Ручной выбор функций «посмотреть», «взять» и «поговорить» я до этого встречал лишь в древних JRPG на Megadrive, поэтому создателей следует похвалить за то, что они к другой кнопке привязали-таки привычный «автоматический» вариант. Но в целом идеология подробного и самостоятельного выбора вариантов действий прослеживается четко. Современные тенденции к упрощению навигации по меню, внедрение подсказок и полуавтоматического процесса экипировки ... все это осталось незамеченным авторами **DW VII**. К сожалению, сложность менюшек не оправдывается каким-нибудь новшеством в системе боя, там все стандартно для Phantasy Star/Dragon Warrior. Пофазная битва, вид сзади, классический набор команд. Вероятно, авторы хотели сохранить «дух Dragon Warrior», который еще более непознаваем, чем пресловутый «дух Final Fantasy».

Этим самым духом руководствовались и сценаристы. Троица главных героев обитает на небольшом острове, являющемся единственным клочком суши на всей планете, – все остальные земли были уничтожены во время войны между Добром и Злом. Понятно, что исправить это можно, только отправившись в прошлое, а «спасенные города» и подземелья можно посещать и в настоящем. В результате игра получилась нелинейной, с огромным количеством квестов и мини-игр, открывающих все новые и новые уголки мира и влияющих на все, что только можно. Авторы обещают более 100 часов прохождения (!), при этом реально игре можно уделить и все 200. Далеко не все возможности раскрываются с самого начала. К примеру, на родном острове монстры не водятся вообще, и нужно просидеть за игрой пару часов только для того, чтобы увидеть первую битву. Через десятка два часов вам дадут доступ к системе классов, а ближе к концу появятся и другие фирменные «фишки» серии. Напоследок замечу, что система боя и прокачка героев отлично сбалансированы, чем не может похвастаться ни одна (!) из современных приставочных RPG. Нам досталась почти идеальная игра! Осталось добыть 100 часов свободного времени. END

Троица главных героев обитает на небольшом острове, являющемся единственным клочком суши на всей планете, – все остальные земли были уничтожены во время войны между Добром и Злом. Понятно, что исправить это можно, только отправившись в прошлое…

Хроника событий

Dilvish
dilvish@pisem.net

Помню, лет 8 назад я частенько гонял мяч со своими товарищами по двору, школе, просто друзьями. Сейчас для футбола уже нет ни времени, ни возможности, а вот желание время от времени появляется. А свои желания надо иногда и реализовывать, нельзя же все время отказывать себе любимому в маленьких удовольствиях! На этих желаниях некоторые люди делают деньги. Например, компания EA Sports, которая вот уже который год выпускает серию FIFA. Год от года происходят небольшие изменения в графике, игровом процессе...

К чему я вообще веду разговор? Очень просто. Извилистая дорожка выводит нас к небезызвестной фирме Samsung, являющейся главным и единственным спонсором соревнований **WorldCyberGames**, которые состоятся в Сеуле в начале декабря. В нашей рубрике вы уже наверняка читали об этом потрясающем событии в мире кибер-спорта. На этот раз я решил поподробнее остановиться на одном из шести видов соревнований.

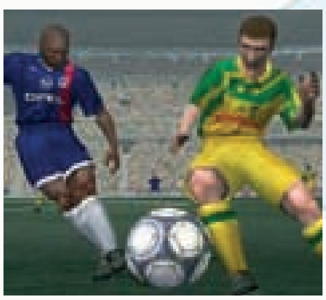
Итак, **FIFA 2001**, предпоследняя версия игры этой серии от **EA Sports**, призовой фонд от 30 до 50 тысяч долларов. О других видах «кибер-олимпиады» вы уже знаете: **Unreal Tournament**, **Quake3**, **Counter-Strike**, **StarCraft**. Все эти игры действительно очень известны и стали своего рода классикой в выяснении отношений между киберспортсменами. Пятую игру, **Age of Empires2**, тоже можно отнести к классике чемпионатов. А вот по футболам крупных турниров еще не проводилось. Поэтому будет очень интересно наблюдать за рождением новых игроков абсолютного другого стиля игр.

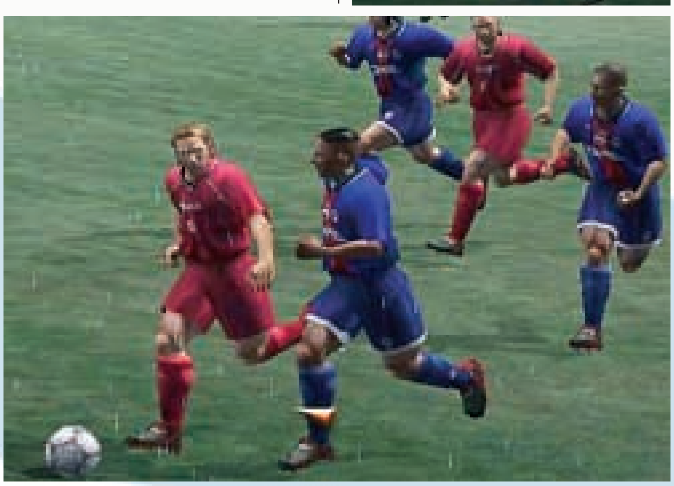
Все **3D-shooter'ы** имеют много общего между собой, равно как и все стратегии. Аналогов у футбола в данное время нет. В **FIFA** точно так же, как и в любом виде спорта надо тренироваться, надо думать, надо предугадывать действия соперника, и, конечно, иметь немного удачи.

С первого взгляда не очевидно, в чем заключается мастерство игрока в компьютерный футбол. Надо заглянуть поглубже, и каждая мелочь становится немаловажной. Если подойти к «мастерству» в спорте как к понятию, то оно состоит из двух основных частей: своеобразные «ум» и «сила» – тренировка чисто физических аспектов (реакция, точность, выносливость, сила, ловкость) и знания, хранящиеся в голове.









Во всех видах спорта, где есть противоборство между игроками, интеллектуальная составляющая заключается в знании выхода из каждой сложившейся в матче ситуации. Что есть опыт? Опыт это накопленные знания о множестве таких «ситуаций». Во время самой игры обдумывать выход из неожиданного и нового для тебя положения уже поздно и невыгодно – будут потеряны драгоценные секунды, соперник вырвется вперед. Поэтому тренировкам интеллекта также выделяют немало времени. Спортсмены делятся опытом друг с другом, чаще этим опытом делится тренер. В компьютерном спорте тренерство пока не развито, поэтому обмен опытом происходит только между самими игроками.

В футбольном матче, особенно в таком скоротечном, как его компьютерный вариант, права на ошибку нет. С другой стороны, каждый из соперников в одиночку управляет целой командой, это позволяет обойти «недопонимание» между различными людьми. Тайм длится не 45, а всего лишь 5 минут. Счет в играх чаще всего действительно футбольный: 2-1, 3-1, 1-0. Количество возможных вариантов игровых ситуаций бесконечно. Если игрок заранее знает, что надо делать в текущей ситуации, то он становится на шаг ближе к победе.

Во всем мире компьютерный футбол довольно-таки популярен. В нашей стране количество его поклонников гораздо больше, чем количество тех, кто увлечен, скажем, **Unreal Tournament**. Однако, степень «развитости» этой игры еще мала.

Если по **Quake** и **StarCraft** крупные международные чемпионаты проводятся уже 4 года, то по спортивному симулятору таких соревнований еще не было.

На данный момент высокий совет **Samsung** в России решает, какой из видов кибер-спорта добавить к существующему списку «популярных» игр в России. В этом списке **Quake 3**, **Counter-Strike**. В будущем году в него войдет **StarCraft**. За четвертый вид кибер-спорта, по которому будет проводиться отбор, развернулась нешуточная битва. **Unreal Tournament** или **FIFA**? Однозначного ответа пока нет. К несчастью, в этом году нашу страну будут представлять только «квакеры» и «контр-страйкеры». «Старкрафтеры», «анрилеры» и футболисты, увы, обделены вниманием. Лично я ратую за то, что не надо выбирать между двумя видами, так как любое решение будет несправедливым по своей сути.

WCF-FIFA в этом году пройдет без нас. Однако, в российских столицах, Питере и Москве, уже давно существуют наши, русские, интернет и модемные футбольно-компьютерные лиги. В этих лигах все как в регулярном чемпионате России по футболу, но в виде игры, то есть без Футбольного Комитета, инфляции, коррупции и так далее. В лигах участвует много людей самого разного возраста, чаще всего, конечно, футбольные фанаты. Кроме лиг существуют также и чемпионаты. 24 и 25 ноября в питерском клубе **M19** проводился очень крупный чемпионат по **FIFA**. Причем играли в **FIFA 2002** – что называется, в ногу со временем! Призы, конечно, не дотягивают до мирового уровня, однако 2000 рублей и 200 часов хорошего интернета за первое место никому не помешают.

А вы любите футбол? А компьютерный футбол? Если да, то постарайтесь принять участие в развитии кибер-спорта, не пожалеете! END

ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ПРОЕКТЫ РУНЕТА — КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Сегодня мы продолжаем знакомить вас с наиболее интересными работами, присланными на Конкурс на Лучший Любительский Игровой Проект. Пожалуйста, обратите внимание: призовой фонд Конкурса пополнился. Компания «МедиаХауз» наградит лучшего разработчика своей уникальной программой, позволяющую легко создать собственную компьютерную 3D-игру...

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ
dolser@gameland.ru

DesertCraft: The Battle For Sahara

Создатели: Тигр и Стэн
Жанр: пошаговая стратегия
Игроков: 2-4
Год выхода: 1999
URL дистрибутива: http://crosshunters.narod.ru

DesertCraft: The Battle For Sahara – это стратегическая игра, которую сами разработчики характеризуют как «походовую **Dune II**, сильно измененную и переделанную...» Действительно, в игре есть все атрибуты первоисточника: харвестеры, бараки, спайс, нефть, кактусы, дюны и т.д. Количество всего этого добра можно регулировать в окне начальной загрузки, в пределах от минимального до максимального уровня. Также тут можно задать число играющих.

Принцип игры: собирание ресурсов и тактическо-стратегический бой.

Управление осуществляется только клавишами (ENTER, [пробел], **стрелки** и TAB). Немного непривычно по нынешним меркам, но, в общем и целом, удобно, да и привыкаешь быстро.





Игровой процесс весьма незатейлив. «Туман войны» отсутствует, так что расположение войск противника и их перемещения никакой тайны не представляют.

Графика... Это, наверное, самое «больное место **DesertCraft: The Battle For Sahara**. Графическое оформление очень неважного качества – мало цветов, низкое разрешение. Но, возможно, увлекательность игрового процесса перекроет для некоторых геймеров этот существенный недостаток игры.

DesertCraft: The Battle For Sahara написан на БЕЙСИКе, так что в дистрибутив (он есть на диске к этому номеру СИ) включен интерпретатор языка, и запускается игра исполняемым файлом **DESCRAFT.BAT**. В дальнейшем все происходит в окне **DOS**...

Giga Dyna ver. 1.3

Создатели: CopyLeft ZVP Soft и Zloy
Жанр: многопользовательская аркада
Игроков: 2-4
Год выхода: 2000
URL дистрибутива: http://www.realerq.narod.ru/gd.zip

В том, как эта игра попала на Конкурс, есть некоторая доля тайны. Прислал нам ее **RealerQ**, однако автором игры являлся не он, а **Zloy**. По словам

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЛЮБИТЕЛЬСКУЮ ИГРУ

«Страна Игр» и GAMEDALE Entertainment предлагают всем желающим принять участие в Конкурсе на Лучший Любительский Игровой Проект.

Цель Конкурса

Поддержка отечественных программистов-любителей и популяризация созданных ими игровых продуктов.

Условия проведения Конкурса

1. Жанр игры — любой.
2. К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.
3. Сроки представления проектов — до 31 декабря 2001 года.
4. Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции «Страны Игр» и группы GAMEDALE Entertainment. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса

Все работающие игры, представленные к Конкурсу, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы в «Стране Игр» и опубликованы на компакт-диске журнала. В специальных разделах сайтов GAMELAND Online и GAMEDALE Entertainment будут даны ссылки на странички разработчиков.

Участие в Конкурсе

Для участия в Конкурсе необходимо прислать заявку на электронный адрес dolser@gameland.ru (с пометкой в поле Subj/Тема «Любительская Игра»), включающую:

1. Имя автора или название группы разработчиков.
2. URL дистрибутива игры.
3. Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дистрибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.
4. Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF формат, размер файлов до 60 Кб).
5. Согласие автора (владельца прав) на распространение игры на компакт-диске «Страны Игр» и/или сайте GAMELAND Online.

Призы

Гран-при — 3000 рублей + DarkBASIC
от МедиаХауз (www. mediahouse.ru)
Первый приз — 1000 рублей
2-ое место — 500 рублей
3-10-ое место — поощрительные призы
(игры, компьютерные аксессуары, футболки и т.п.)

DarkBASIC позволяет создавать собственные трехмерные игры, презентации, слайд-шоу и даже бизнес-приложения с использованием простейшего языка программирования — BASIC. Даже если Вы никогда не программировали раньше, вам достаточно только ознакомиться с руководством к этой программе, и от идеи до реализации вашего проекта не пройдет и часа!

RealerQ, игра лежала в его локальной сети и повальное увлечение ее стало причиной массового безделья...

Вот как описывает **Giga Dyna** ее поклонник:

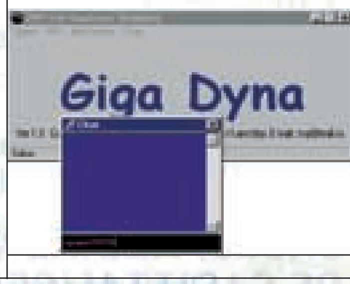
«...Вы спрашиваете, что такое «Гига Дина»? Что, еще не знаете? Тогда можете радоваться, ибо ближайшую неделю вас будет невозможно оторвать от экрана монитора. То, чего вы хотели, о чем тайно мечтали, все воплощено в покрытой пылью игрушке с давно уже исчезнувшей **Famicom**. Помните набор игр с простейшей, даже можно сказать, дебильной графикой, которые впечатляют мгновенно и заставляют любить и обожать себя долгие годы? **Тетрис**, **Bomberman**, **Pacman** – эти игры давно уже стали историей, в хорошем смысле этого слова. Новые веяния недавно внесла гениальная **Chu-Chu Rocket** и, возможно, внесет **Rez**.



...«**Гига Дина**», пожалуй, является одной из прекраснейших игр, созданных именно для мультиплеера на **Famicom**. Тяжело объяснить вам, что есть «**Гига Дина**». Это можно только почувствовать при игре. Она представляет собой порт с оригинальной приставочной версии плюс возможность игры по **TCP/IP**! Есть также встроенная возможность игры по **LAN** и **IPX**. Иными словами, «Гига Дина» является раем для геймера. А если у вас еще к тому же плохая связь, то лучше этой вещи вы не найдете. Но хватит эпитетов, перейдем к самой игре.

Что она представляет? Эдакий вариант **Bomberman**, смешанный с гениальным мультиплеером. Звучит, конечно же, глупо, но вовлекает мгновенно...

Круто впечатляет возможность игры в режиме **Hot Seat** за одной клавиатурой. Также есть прекрасная возмож-



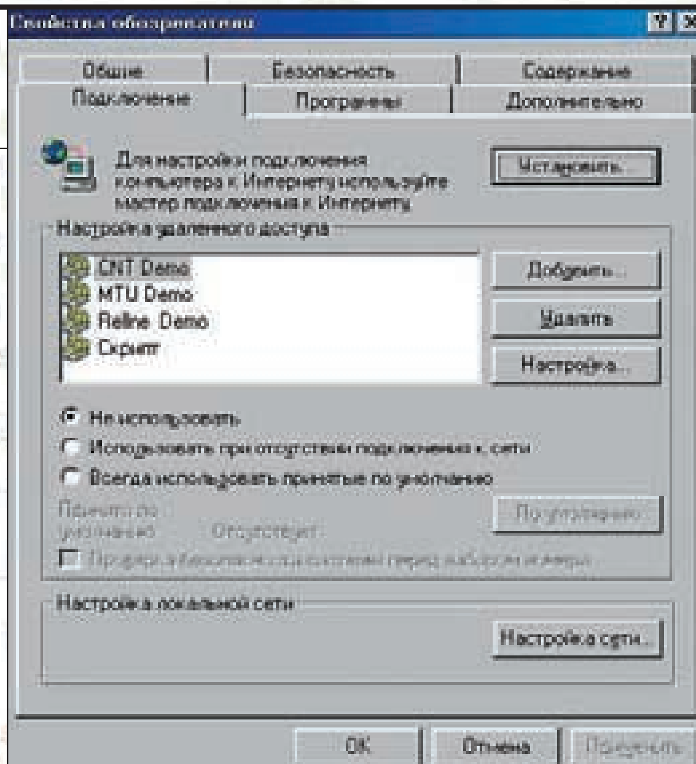
ность «апгрейда воинов» и превращения их из подопытных кроликов в настоящие машины войны. Для реального соблюдения баланса в игре присутствуют монстры, которые наделены просто феноменальным **AI**. Они прячутся от ваших бомб, окружают вас со всех сторон, заставляют прыгать под свои бомбы и т.д.

Каков же вывод? Играть, конечно! Искать, искать, а затем играть. Другого не дано...»

Тестирование в редакции подтвердило слова нашего читателя, а ошибочная инсталляция «**Гига Дины**» на домашний компьютер лишила меня доступа к нему, ввиду оккупации кресла у монитора женским населением квартиры. На этом обзор присланных на Конкурс игр придется прекратить – в это вечер рулит «**Гига Дина**»... END

БЕСПЛАТНЫЙ ИНТЕРНЕТ: КАК ЭТО СДЕЛАТЬ?

Хотите иметь возможность просматривать любые сайты, скачивать файлы любого размера, пользоваться почтой, ICQ и даже html-чатами — и все это бесплатно, не платя за доступ в Интернет ? Это реально, и, что самое удивительное, вполне легально.

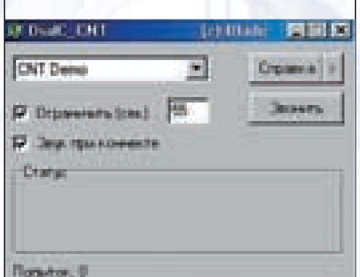


Диалог летчика и техника:
— Контакт!
— Есть контакт!
— А я не буду есть контакт!!!

Blade
blade17@rambler.ru

В Москве существуют по крайней мере два Интернет-провайдера, дающие первую минуту соединения бесплатно. Это **CNT** (**www.cnt.ru**) и **Zebra Telecom** (**www.zebra.ru**). «Бесплатная минута, – скажете вы, – и что же это за Интернет такой?» Как что, новый тариф – называется «поминутный». Шутка. А вообще, когда я сам первый раз услышал, что один знакомый пользуется только первой минутой, потом разрывает связь и повторяет все заново, лишь вяло усмехнулся...

Итак, что же можно сделать за минуту, кроме как выпить чашку чая или... хм... ну, не будем об этом здесь. Оказывается, за минуту можно открыть фактически любой сайт, можно загрузить огромную фотографию на весь экран или скачать порядка 80 кб данных из файла. Но и это еще не все! В подарок вы получите примерно десяток отправленных/принятых писем и полотенце, чтобы вытирать слюни, капающие на вашу любимую клавиатуру. Ой, что-то сегодня на рекламные слоганы клонит, извините. Но по большому счету, все это и есть РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ. О реальных достоинствах и недостатках описываемого выхода в Интернет чуть ниже, а пока объясним, как подобное безобразие вообще могло появиться на свет – ведь еще Козьма Прутков заметил, что «зрить» нужно в корень.

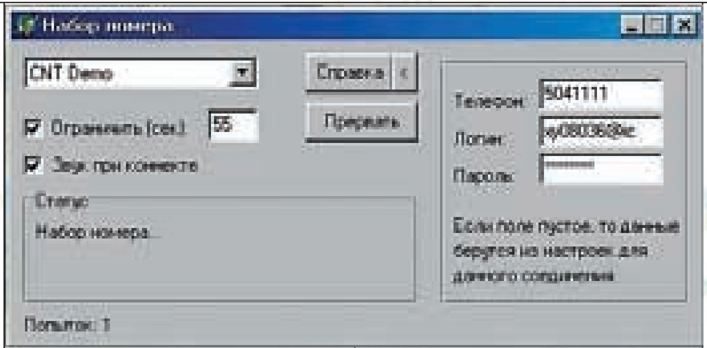


Предположим, один шибко продвинутый Интернет-провайдер не с сумкой ходит по квартирам, собирая свою заслуженную абонентскую плату, а сидит и думает, как бы ему побольше привлечь клиентов, да желательно действительно побольше. Снижать тарифы? Но тогда будет просто невыгодно, сотрудники умрут с голода и вообще, все будет плохо. Но не перепились еще на Руси богатыри, добры молодцы! Видимо, кто-то из таких народных героев и предложил: а давайте сделаем какую-нибудь рекламную паузу, тьфу ты, акцию! Тогда и баба с возу, и волки сыты. Действительно, так уже давно делается во всем цивилизованном мире и, к счастью, частично и в нашей стране.

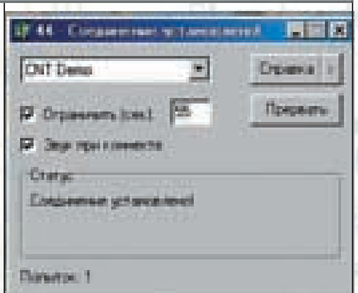
Поверьте, провайдеру бесплатная минута ничего не стоит, да и кто этим серьезно будет заниматься? Вы спросите у своих знакомых, будут ли они «звонить в Интернет», чтобы через считанные секунды собственными безжалостными руками придушить жалобно пищащий модем? Ну а, кроме того, даже если какая-то гипотетическая часть пользователей Сети (настоящие «спайдермэны»...) будет действительно каждую минуту обрывать связь, так ведь это здорово! Это значит, что в любой момент можно дозвониться, ведь доблестные интернетчики не занимают больше часами линии. А это, в свою очередь, означает, что качество услуг, а вместе с оным и престиж провайдера неуклонно растет. Про доходы, я думаю, вы и сами догадаетесь...

Таким образом, разобрались, что бесплатная минута – это хорошо для ISP (Интернет-сервис провайдера). Остается только удивляться, почему сведения о такой «услуге» печатаются где-нибудь в конце странички мелким шрифтом, а не в начале огромными буквами, чтобы каждый знал, чьи тапки...

Давайте перейдем к реальной практике. Все, как и в бизнесе, начинается с малого. Малый берет чемодан с деньгами и идет договариваться. Шучу, хотя доля правды в этом есть. Прежде всего нужно купить карточку на 5$, что примерно равно 150 рэ. Да, издержки производства, я скорблю вместе с вами по безвременно покидающим вас зеленым прези-



дентам. Но зато теперь целый год можно пользоваться благами человечества, перечисленными в первом абзаце. Все-го год, потому что срок годности карточки у **CNT** ограничен 12 месяцами...

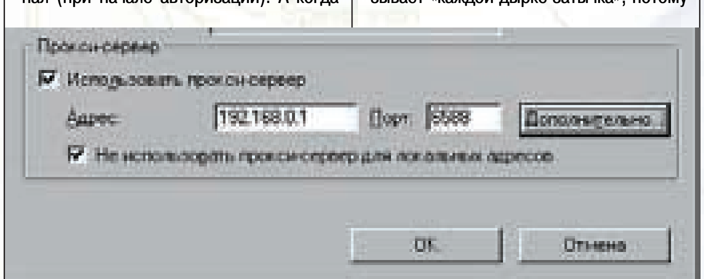


Впрочем, у меня одна карта работает уже более 6 месяцев, и все чики-пуки. На самой карте под толстым слоем черного шоколада уже есть логин и пароль для доступа в Интернет. Есть также и телефон, так что этого достаточно для «классического» метода. А приверженцам всего нетрадиционного остается автоматизировать процесс, чтоб компьютер сам звонил, сам обрывал связь и сам перезванивал. Короче, все делал сам, как самсамыч...

Вот тут есть небольшая загвоздка. Удивительно честный и щедрый на бесплатные минуты провайдер **CNT** начинает отсчет времени не когда установлено соединение, а когда «устройство подключено», т.е. еще до начала авторизации. А проверка имени пользователя и пароля может занимать от 13 до 22 секунд, причем каждый раз по-разному. Так что не стоит доверять тому, что показывает **Windows**. Даже если вы всегда будете обрывать связь в 45 секунд, совсем не факт, что добрый сервер не насчитает 61-у, т.е. 1 минуту и 1 секунду. Следовательно, нужна специальная программа для дозвона. К счастью, есть такие, их можно поискать в Интернете. Но можно сделать и проще – скачать **DialC_CNT** с **http://blade.dem.ru** (прямая ссылка: **http://blade.dem.ru/files/files/my_programs/DialC_CNT.exe**), которая весит примерно 153 кб.

Интерфейс **DialC_CNT** очень прост – выбираете из списка свое соединение и нажимаете на кнопку «Звонить». Затем терпеливо ждете манны небесной. Когда соединение будет установлено, начнется обратный отсчет, причем оставшиеся секунды будут не только в заголовке программы, но и на панели задач (внизу экрана). Это для того, чтобы всегда было видно, сколько там натикало и сколько осталось. Как только время выйдет, программа оборвет связь и начнет звонить заново. Главное – не уподобиться программисту, который решил помыть голову, воспользовавшись инструкцией на шампуне: нанести, втереть, смыть, повторить. Если же вы нашли что-то интересное и не хотите быть в плену у убегающего времени, снимите галку с «Ограничить» и обрыва связи больше не будет. Таймер, конечно, остановится, зато начнет тикать другой, и совсем не наш...

По умолчанию стоит значение 55 секунд. Дело в том, что на «рассоединение» может уйти 2-3 секунды. Вам приходилось опаздывать на поезд на 1 секунду? Если бы пришлось, было бы обидно. Особенно, если вы оставили компьютер на ночь скачивать многометровый файл и хотя бы раз за 20 дозвонов происходил «перелет». Еще одна особенность: пока модем наберет номер, пока поздоровается со своим старшим братом, пока проверит имя и пароль... Не сидеть же, тупо (кому не нравится это слово, может подставить «умно») глядя на экран? Конечно, нет. Для этого есть один короткий звуковой сигнал (при начале авторизации). А когда



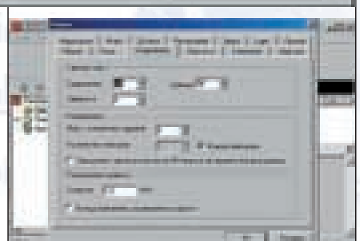
установится реальное соединение – другой, более внушительный. Это очень удобно: вы можете заниматься своими делами, пока модем звонит (он, в принципе, не всегда прозванивается с первого раза), но стоит услышать звон, и вы знаете, где он! Переключаетесь на окно **Internet Explorer** (ну, или чем вы там занимаетесь), подготавливаетесь морально, и через несколько секунд свершается чудо. Иногда, правда, фокус не удается. Это значит, что второго сигнала вы так и не дождались – не удалось установить соединение из-за какой-то ошибки при коннекте. Что ж, красна изба не долгами, а своевременными платежами, такие фальстарты бывают очень редко.

Разумеется, звук можно вообще отключить (а если запустите какую-нибудь программу, использующую звуковую карточку, он и сам отключится), специально для таких случаев при установке соединения вам жизнерадостно подмигнет иконка программы на панели задач. Есть и другие приятные мелочи – при коннекте **DialC_CNT** автоматически сворачивается, чтобы не мешать. Ставьте окно программы поверх других, и как только оно исчезнет с экрана, – значит, готово, есть контакт.

Для обеспечения безопасности (когда вы не уверены, что ваш ***.pwl** не утянут трояном или еще как-нибудь) есть возможность прямо в **DialC_CNT** ввести свой логин и пароль, а также телефон, по которому нужно звонить. В таком случае не имеет значения, какое соединение вы выберите из списка. Все равно звонок будет туда, куда укажете. Введенные данные нигде не сохраняются, поэтому либо придется при каждом запуске вводить их заново, либо в свойствах соединения указать «Сохранить пароль». Впрочем, можно скачать с **http://blade.dem.ru** исходники для **Delphi** и изменить код. А если кому очень понадобится, я могу сделать и сохранение, пишите письма.

Остается сказать несколько слов о настройках программ и особенностях их использования в тяжелых боевых условиях («не думай о секундах свысока»). В принципе, откровений тут не будет, подобное приходит с опытом, но некоторым эти сведения могут оказаться полезными.

В настройках **Internet Explorer** (Сервис, Свойства обозревателя) на закладке «Подключение» выберите «Не использовать». Теперь он не будет при каждом обрыве связи показывать свой диалог установки соединения. **Internet Explorer** имеет свою собственную звонилку, которую он наверно про себя называет «каждой дырке затычка», потому



что показывает ее на экране каждый раз по поводу и без повода. Ну не дано **Microsoft** понять русского человека, способного пользоваться Интернетом с хирургической точностью по секундам...

Но не все так плохо в датском королевстве – **IE** умеет докачивать картинки. Поэтому если загрузился только текст, а графика не успела, либо щелкайте «Обновить» (если страничка не слишком большая), либо правой кнопкой на картинке и «Показать рисунок». Главное, что большие фотографии не будут скачиваться заново, – лишь то, что не успело в прошлый раз.

Еще советую снять в настройках соединения все флажки, кроме **TCP/IP**. Тогда иконка соединения в правом нижнем углу экрана, зелененькая такая, будет появляться быстрей, чем по умолчанию. Но в любом случае Интернет доступен, как только авторизация пройдена успешно. Это очень важно.

Для скачивания файлов нужно использовать один из download-менеджеров. Главное, чтобы он поддерживал докачку. За один дозвон можно скачать до 100 кб, это зависит от качества линии. В среднем качается по 60-80 кб. Учитывая то, что собственно дозвон занимает секунд 50, файлы в среднем скачиваются в 2 раза медленнее, чем при постоянном соединении. То есть если раньше 1.44 Мб вы могли скачать за 10 минут, то теперь это займет около 20. Не такая уж большая потеря времени за 5 долларов в год. И помните, что теперь у вас есть круглосуточный доступ в Интернет, так что большие файлы можно со спокойной душой ставить скачиваться на ночь, а днем читать **html-странички** или что-то в этом роде. Лично я пользуюсь **FlashGet** (**http://blade.dem.ru/files/internet.htm#flashget**). Эта программа не только умеет докачивать файлы, но еще и не прерывает скачивание при обрыве связи, а терпеливо ждет коннекта. Для этого в настройках на закладке «Соединение» поставьте галку «Всегда повторять».

Ну что ж, лазить по Интернету мы умеем, скачивать любые файлы тоже, что еще человеку для счастья нужно? Конечно, какой же это Интернет без **ICQ**? Спешу вас обрадовать: столь любимая народом тетя Ася как приехала, так и осталась навсегда. Она прекрасно успевает законнектиться, получить/отправить сообщения. Можно даже успеть ответить за один дозвон. А если не успели – не беда, пишите в «оффлайн». Когда зеленый цветочек снова загорится, она автоматически все передаст. Кроме того, при установке соединения эта умница сама коннектится с сервером. Хотя можно и вручную поставить статус **Online**, чтобы быстрее было.

Есть, правда, две тонкости: при слишком частом перезаходе иногда появляется окошко «**Rate limit**», тогда нужно ждать несколько минут, чтоб зайти снова. Обидно. И второе: если вы одновременно загружаете что-нибудь, то **ICQ** может вообще не законнектиться. Но выход есть – нужно вначале включить статус **Online**, подождать 2-3 секунды, а уж потом открывать другие странички (видимо, **ICQ** сперва пингует свой сервер, и если канал загружен, пытается снова и снова).

Напоследок – **html-чаты**. В **Internet Explorer** нужно просто установить в опциях использование прокси. Тогда ваш **IP** в чате будет постоянным и можно будет полноценно общаться, не обращая внимания на обрывы связи. Вы не пропустите ни одного сообщения.



DOLSER@GAMELAND.RU

Все хорошо, что хорошо кончается. Насколько все это законно?

Если серьезно, подобный доступ в Интернет имеет право на существование – ведь пользователь не использует никаких хакерских приемов или программ. Его достоинство заключается в том, что можно выходить в Сеть в любое время. Также его можно использовать как запасной вариант. Например, если у вас есть ночной доступ, то, купив всего один раз карточку за 5$, можно и днем читать новости, общаться по **ICQ** или, если понадобится, отправлять срочную почту. Еще бывает, что придет интересная мысль в голову, хочется найти в Сети что-нибудь необычное, а ближайший контакт только в 2 часа ночи. Не беда, ведь нам в любой момент доступен поиск, а значит, и возможность почитать всякие интересности на досуге. Это здорово. Вот если бы провайдеры не усложняли нам жизнь, а по истечении бесплатной минуты сами сбрасывали с линии... Грамотно разрекламированная, подобная акция вмиг сделала бы любого провайдера самым знаменитым. Кто еще помнит, как **MTU-Inform** стал свое время лидером, давая всем кредит в 25$ и не требуя его вернуть? Всего пару месяцев длилось это безумство, а теперь у него самый большой пул в Москве, да и вообще дела идут неплохо.

P.S. Другой провайдер в Москве, дающий первую бесплатную минуту, – **Zebra Telecom**, **www.zebra.ru**. Срок годности карточки у него всего 1 месяц, зато минуту он считает правильно, а не на 13 секунд меньше, как **CNT**.

Наверное, и у **CNT**, и у **Zebra** есть минимальный платеж, который можно внести через «Сбербанк» – например, 50 рублей. Хотя проще купить карточку за 150 рублей – и никаких хлопот. END

ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ УТОПИЯ — ТРУДНЫЙ ШАРД

Shocke
[AoA]

«Шард работает на эмуляторе «**Ультимы Онлайн**» **POL 0.94** под **Windows 2000.**

В основе шарда – **PvP** (**player versus player**, т.е. «игрок против игрока»). Одновременно на «**Утопии**» введено ограничение на рост умений (т.н. «скиллкап») и основных жизненных характеристик героя (т.н. «статкап»). Скиллкап, который на «**Утопии**» установлен в 1400 пунктов, дает большие возможности для развития ремесел и для привлечения приверженцев «ролевой» игры (**RPG**). Ограничение в основных характеристиках персонажа (сила, ловкость и интеллект) дает равные возможности для развития как воинам, так и представителям мирных профессий.

В работе над шардом участвуют люди со всей России: в команде профессиональные УО`шники из Москвы, Екатеринбурга, Твери, Тарту, Владимира. Мы не заимствуем готовые скрипты ни у одного из известных разработчиков, не копируем мироустройство ни одного из известных шардов. Мы строим «**Утопию**» методом проб и ошибок – своими руками, от начала и до конца...»

С этого топика началось мое продолжительное и интересное знакомство с миром **PvP**, созданным командой УО`шников со всей России.

Место моего жительства – Екатеринбург, основные интересы – **CS**, **Q3**. До появления «Утопии» я играл на ultima.pp.ru, **Oskom'e** и «**Новусе**». Именно концепция «**Новуса**» – **PvP**, игрок против игрока, равный против равного, когда все зависит от умения играть, а не от особенностей раскачки – очень понравилась и затмила для меня ролевую составляющую игры. Войны стран (США-Росси, Корея-Германия...) и звериные законы (вне городской зоны действует только одно правило: либо ты, либо я). «Я хочу, чтобы ты слег прямо здесь и прямо сейчас, любым методом», – девиз **Bazil'a**, одного из известных русских игроков «**Новуса**».



Я бы и до сих пор с удовольствием играл на «**Новусе**», если бы не появился его Екатеринбургский аналог. Впрочем, аналог – немного не то слово... Скорее можно выразиться так – брат по идеям и духу.

От «**Новуса**» взята только идея, все остальное (реализация концепции, мир – в общем, ВСЕ) разработчики сделали сами. И получилось здорово. Хотя Шард пока еще тестируется, его черты и «характер» обрисовались достаточно четко. Обратите внимание: чистые «ролевики» тоже найдут себя на «**Утопии**». Здесь есть все условия, почти все скиллы работают, потребность есть во всех профессиях, мир густо населен монстрами – можно собираться в партии и очищать землю от «порождений зла», а главное – поклонников **RPG** здесь много и компанию по вкусу найти легко. Вообще, удивительно, но факт: **PvP** фаны говорят, что «**Утопия**» – это **PvP** с элементами **RPG**, а **RPG** фаны – что это **RPG** с элементами **PvP**!

Кстати, про **RPG**. При скиллкап 1400 играть хорошо, практическое равенство игроков сохраняется, а интереса больше! Нет, например, такого, что раскачаешь абсолютно все и на этом останавливаешься – на «**Утопии**» это не пройдет. Бои **PvP** здесь куда сложнее, чем на «**Новусе**». Все время нужно находиться в поиске лучших вариантов раскачки, более совершенной тактики. Дуэли превратились в битву не только рефлексов и опыта – чтобы победить, теперь нужно реально задействовать весь интеллект, быть хитрым. Даже если сошлись два неравных по силе противника, то у слабого, но более усердного, все равно хватает шансов на победу.



Подавляющее большинство игроков «**Утопии**» знакомы между собой или имеют общих знакомых. В итоге ускоренно социальное развитие шарда. Различные группы сформировались очень быстро, уже работают четыре гильдии, а никак не оформленных объединений еще больше. Одно из них – группа **Pkiller'ов**, контролирующая Шахты на Востоке. Противостоят им гильдия [**Alliance**] и **Рыцарский Орден Radiant Heart**. Противостояние настолько сильное, что, встречаясь в реальной жизни, воюющие стороны начинают выяснять отношения прямо на улице...

Пожалуй, картина жизни «**Утопии**» была бы не полной без рассказа о турнирах, которые проходят на ней каждые сутки! Ни на одном другом Шарде нет такого разнообразия – 19 видов различных квестов, соревнований.

Мне кажется, что именно здесь место настоящего геймера. С уважением ко всем читателям, игрок шарда «**Утопия**».

Задать вопрос можно на форуме «Онлайн+Gameland Kali» на www.gameland.ru или прислать Dolser'у на dolser@gameland.ru

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

? Не так давно прочитал в журнале про V.92 и попытался найти информацию про свой модем и этот протокол. Но то ли плохо искал, то ли её действительно нету, но всё, что я нашёл, – это драйвера. И вот хочу спросить, а поддерживает ли мой Genius GM56PCI-L (Lucent, V.90) протокол V.92?

Тебе повезло, это очень популярная в России модель модема, отличающаяся невысокой ценой, устойчивой связью и легкостью апгрейдов. При эксплуатации этого модема обычно не возникает проблем, он прост в установке и не требует каких-либо особых настроек.

Увы, но пока **GM56PCI-L** официально не поддерживает **V.92**... Но, возможно, новые драйвера или любительские доработки добавят этой модели новые функции. Пока протоколы ограничиваются набором из **V.90, K56нех, V.34bis, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, Bell212A/103.** Этого, кстати, совершенно достаточно.

Самые свежие новости о **GM56PCI**, драйвера, **FAQ** и доработки можно найти на посвященном модему сайте – **http://gm56pci.narod.ru**.

? Я хотел уточнить ответ на вопрос, заданный в номере 99. В нем рассматривалась связь с Интернетом, и вы дали инструктаж, как проверить свой модем через Hyper Terminal. У меня вопрос по пункту пять: как проигнорировать приглашение «ввести логин и пароль»?

Для отказа от приглашения ввода логина и пароля нужно ввести команду перевода модема в командный режим, чтобы ты затем смог вводить команды диагностики и статистики (**ATIn** и т.п.). Уточни по руководству пользователя для своего прибора, но чаще всего это делается командой +++.

? У меня вопрос насчет регистрации Kali – в журнале и на сайте указана разная стоимость! Я живу в далеком городе Норильске и хотел бы узнать точную стоимость регистрации «отсюда». И ещё – что нужно, для того чтобы попасть в команду «Геймленда»?

Самая «верная» стоимость пожизненной регистрации **Kali** указана на сайте e-shop, который и осуществляет сей процесс – загляни на **http://www.e-shop.ru/heads/kali.asp**. Сегодня она составляет 9,99 долларов, что более чем в два раза ниже цены, запрашиваемой за регистрацию у любых других дилеров **Kali**. Такая скидка – особый подарок «**Геймлэнда**» всем геймерам России и СНГ.

В команде у нас пока есть места. Чтобы попасть туда, напиши и сыграй с нашим капитаном – Камикадзе (**kamikad@chat.ru**). Если ты сильный боец, то проблем с зачислением не будет!

? Не могли бы вы во всех подробностях рассказать, как, зайдя на сайт gameland.ru, я смогу поиграть с другими игроками на kali.net?

Все очень просто. На нашем сайте нужно посетить раздел **Kali.Net**, где можно узнать все подробности об этой системе, команде, турнирах. Затем нужно установить клиент Кали – например, скачать с **www.kali.net** или взять с компакт-диска журнала.

Выйти в Интернет, запустить клиент и приконнектиться к чат-серверу №145 – это и есть **GameLand Online**. Там в 21.00-21.30 по Москве собираются люди – болтают и играют...

Снять 15 минутный лимит с клиента можно, зарегистрировав его через e-shop (см. выше).

CU on Kali!

? Я прочитал про клиент «Кали». Прежде чем приобрести его, хотелось бы получить ответы на несколько вопросов:

1. Пользоваться им я собираюсь для игры Warcraft II (именно второй, не третий) – какое соединение мне необходимо иметь с Интернетом?
2. Что происходит при обрыве соединения?
3. Могу ли я использовать прокси или нужно искать «живое соединение»?

Заранее благодарен, Евгений...

Отвечаем по порядку...

1. Это и моя любимая игра. Для нее достаточно уверенных 22-26000 бод.
2. При обрыве связи все будет так же, как и при игре по LAN. Игрок отпадает при обрыве. Если ведущий игры делает сохранения, то можно начать партию с момента последней сохраненки...
3. Я сам уже много лет использую «Кали» через прокси сервер. Если нужные порты открыты, то никаких проблем не возникает...

? Подскажите, где искать кряк для KALI, мне попадаются только для старых версий...

Тут уж не поможешь, увы... Рекомендую все-таки зарегистрироваться. Цена вопроса невелика, а планы у нас на «**Кали**» большие!

? Привет, СИ! Вот, один раз я врубаю комп, загружаю любимый CD диск с игрой в CD-ROM, а он не хочет запускать меню автозагрузки. Ну, ничего, думаю, зайду так. Захожу в «Мой компьютер», а на месте иконки игры стоит простая иконка CD диска. Ну, думаю, диск заглюковал, вставил другой. Все так же – не грузит. Перегрузился – все равно не грузит!!! Вот такая бяка у меня!!! CD-ROM у меня старенький – GOLDSTAR 8x SPEED. Как включить autorun заново – в общем-то, это и есть мой вопрос!!! Никакие проги для записи сидюков я не ставил!!!

Ну ленятся юзеры читать справку **Windows**. Лучше сто раз в журнал написать. Для ленивых процитируем:

Автоматическое воспроизведение компакт-дисков при вставке их в дисковод компакт-дисков:

1. Откройте объект «**Система**» на панели управления.
2. Перейдите на вкладку «**Устройства**».
3. Щелкните значок «**плюс**» рядом со значком «**Устройство для чтения компакт-дисков**», выберите необходимое устройство и нажмите на кнопку «**Свойства**».
4. Перейдите на вкладку «Настройка» и установите флажок «Автоматическое распознавание диска».

– Данная настройка применяется для всех компакт-дисков, в том числе для игровых, мультимедийных и аудио.
– Для запрещения автоматического воспроизведения компакт-дисков при вставке компакт-диска в дисковод удерживайте нажатой клавишу SHIFT.

? Не подскажете ли, могу ли я, купив пиратскую версию игры Ultima Online, играть в нее на официальном сайте Origin или скачать из Интернета и установить собственный шард игры? Или же для этого обязательно нужна лицензионная версия?

Чтобы играть на официальном сайте «Ультимы» желателен лицензионный диск или, как минимум, оплаченное время игры, т.н. **Game Time**. Заказать все это можно на **www.e-shop.ru** .

Но ты вполне можешь играть с пиратской «**Ультимой**» на бесплатных любительских серверах-шардах. Но учти, там часто модифицированы правила и условия развития персонажей, так что не на каждом шарде тебе будет уютно...

Не проблем и в том, чтобы скачать версию эмулятора сервера «**Ультимы**» и запустить свой шард. Игра для этого может и не требоваться (из нее берут только некоторые файлы, но их тоже можно найти в Сети).

? Где можно скачать новый декомпрессор?

Такого рода утилит с избытком хватает на многих онлайновых коллекциях софта – я пользуюсь зеркалом **Tucows** на **http://tucows.rinet.ru/**, так как там очень удачное разделение по операционным системам.

DARKBASIC

Очень часто можно наблюдать такую картину: наш близкий друг, или коллега, или даже социальный партнер становится абсолютно неинтерактивен. Самые простые вопросы — какое тысячелетие на дворе или «что ты хочешь на ужин, дорогой», — ставят его в тупик, самые естественные человеческие потребности сводятся к минимуму, а блеск в глазах появляется только при виде дорогого железного друга-компьютера. Если вам небезразлична судьба вашего ближнего, подойдите к нему и, пристально глядя в глаза, спросите: «а что ты сделал для Родины»?

Галина Истратова

galla@compulink.ru

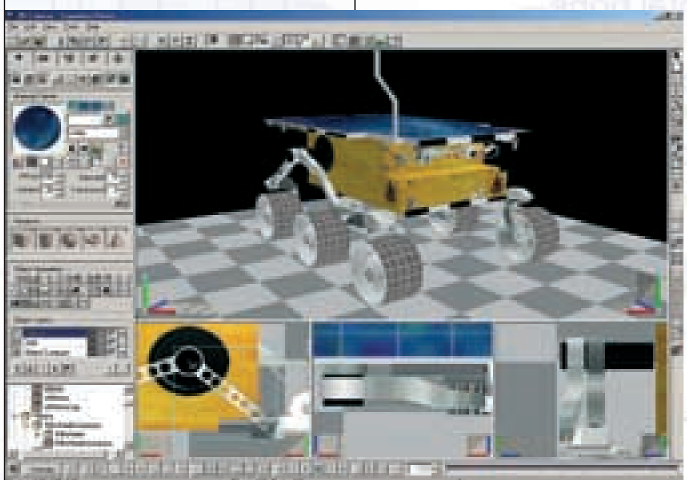
Вопрос можно повторить несколько раз, потому что уровень восприятия окружающего реального мира у него еще довольно низок. И вот, когда глаза вашего друга приобретут осмысленное выражение, спросите, не хотелось ли ему когда-нибудь сделать игру самому. Провести несколько дней за компьютером, занимаясь творчеством, результаты которого не стыдно будет показать друзьям и выложить на личном сайте. Доказать способность делать что-то самому, а не идти на поводу у мэтров игровой индустрии.

Редкий геймер не будет задет за живое, и тут самое время открыть перед ним новые горизонты и рассказать о том, что все продвинутые пользователи уже давно пишут программы и делают игры самостоятельно. Для профессионалов подойдут **C++** и **Visual Basic**, а что делать простым пользователям?

Для этого разрабатываются средства программирования, такие как **DarkBASIC**. **DarkBASIC** представляет собой уникальную среду для создания **2D** и **3D** игр, анимации, презентаций, слайд-шоу и даже бизнес-приложений! Поставляемая версия программы поддерживает более 650 команд и предлагает мощные средства для разработки игровых программ и приложений как для начинающего, так и для опытного пользователя. И, что немаловажно, по вполне доступной цене.

Программа сочетает в себе мощные возможности **DirectX** и **Direct3D** и легкость программирования на языке **BASIC**, доступном каждому современному школьнику. **DarkBASIC** – это реальная возможность овладеть секретами создания профессиональных программ.

Проще говоря, нам дают полный инструментарий для создания собственных игр. В рамках рубрики «**Онлайн**» мы уже рассказывали о подобных проектах – возьмите хотя бы систему **Game Maker**. Однако **DarkBASIC** качественно другая вещь. Да, это коммерческий проект. Однако и набор функций у него впечатляющий. Судите сами: поддержка всех мыслимых форматов файлов (музыка – **MP3**, **MIDI**; графика – от **BMP** до **JPG**; видео – **AVI**). Двойная буферизация, полноэкранный режим, поддержка альфа-каналов и фильтрации текстур, обработка **2D** и **3D** графики, включая импорт **3DS** моделей. Созданные на **DarkBASIC** программы абсолютно легальны, их можно официально(!) продавать.



Например, замечательная профессионально сделанная программа **The 3D Gamemaker** (в русском варианте «Конструктор **3D** игр») создана именно на **DarkBASIC**. Что в итоге? А в итоге вы сможете создать свою собственную игру с **2D** или **3D** графикой. Впечатлило? Тогда добро пожаловать на сайт **www.darkbasic.ru**, где вы сможете больше узнать о программировании, пообщаться с братьями по разуму со всего мира, программирующими на **DarkBASIC**, и посмотреть образцы их творчества.

END

ОБЗОР ATI RADEON 8500

При выходе видеокарты NVIDIA GeForce3 можно было сказать: самый мощный акселератор, самое высокое качество картинки, цена на грани фантастики и т.д. Но время идет, и тот, кто вчера был впереди, сегодня может оказаться в хвосте. Когда ATI анонсировала RADEON 8500, мне вспомнилась ситуация с видеокартами GeForce2 GTS и ATI RADEON. Вспомните, как качественная архитектура последней была загублена сырыми драйверами, которые впоследствии все-таки довели до ума. Ну что ж, это мы уже проходили, а теперь перейдем к новинке. На этом месте 1/3 читателей перейдет к разделу «Выводы»... Но по поводу нового продукта ATI у каждого читателя вывод будет свой. А я лишь помогу вам разобраться в некоторых аспектах...

Мясников Вячеслав

Первое, что бросается в глаза, – это отсутствие на столь быстрых микросхемах памяти радиаторов для охлаждения. Но, как показали опыты, контролер памяти у **RADEON'а** сделан гораздо лучше, нежели у **GeForce'а**. Ведь память на платах **GeForce3** требует обязательной установки радиаторов, а **NVIDIA** умышлено занижает штатные частоты памяти, дабы предотвратить перегрев.

Пора перейти к более детальному рассмотрению последнего чипа от **ATI**:



Технические характеристики

Карта	GeForce3 Ti 500	RADEON 8500
Чип	NV20	R200
Ревизия чипа	A05	A13
Параметры чипа		
Число конвейеров	4	4
Число текстурных блоков	2	2
Текстур за проход	4	6
Частота ядра, МГц	240	275
Филрейт (млн. пикселей)	960	1100
Филрейт (млн. текселей)	1920	2200
RAMDAC, МГц	350	400 (+ внешний 240)
Память		
Частота памяти, МГц	250	275
Шина памяти, бит	128 (DDR)	128 (DDR)
Технология, мкм	0.15	0.15
Объем памяти, МБ	64	64
Скорость памяти, нс	3.5	3.6
API		
Версия OpenGL	1.2(1.3?)	1.3
Версия DirectX	8,1	8,1
Наличие GDI+	Да	да
Остальное		
Максимальный размер текстур	2048x2048 (4096x4096?)	2048x2048
Максимум матриц для блендинга	4	4
Индексированный блендинг	нет	до 57 матриц
Масштабирование спрайтов до	64	64
Число источников света	8	8
Число плоскостей отсечения	0 (6?)	6
Pure Device	Да	да
N-Patches	нет	да
RT-Patches	нет!	нет
Multisampling	2,3,4	нет
3D текстуры	Да	Да (без MIPMAP)
Карты отражения (среды)	Да	Да (без MIPMAP)
Анизотропная фильтрация	Да (без MIPMAP)	Да (без MIPMAP)
Степень анизотропии MAX	8	16!
Туман	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE

Хочу заострить ваше внимание на некоторых параметрах:

1. Более высокая частота **RAMDAC R200** – 400 МГц, а также присутствие вторичного, внешнего **RAMDAC** с частотой 240 МГц, что дает преимущество по выводу видеосигнала на два приемника.

2. Частота ядра на 35 МГц, а памяти на 25 МГц у **RADEON** 8500 больше.

3. У **NV20** – 4 конвейера закраски, однако у R200 результаты работы могут накапливаться два раза, в итоге мы можем комбинировать до 6-ти за проход.

4. В **DirectX R200** поддерживает практически все разновидности тумана.

5. Наличие у **RADEON 8500** модуля **RAGE THEATER**, который, как известно владельцам комбайнов последнего поколения от **ATI**, отвечает за **VIVO** (**Video In Video Out**). К сожалению, в данном случае задействована только **Video Out** возможность.

ATI четко отделила свои комбайны семейства **All-In-Wonder** от всех прочих видеокарт (по правде, навороченный комбайн отличается от видеокарты с **VIVO** только наличием **TV-тюнера**, что, соответственно, делает производство последнего невыгодным с экономической точки зрения). Теперь за навороченный комбайн необходимо будет выложить кругленькую сумму зеленых, т.к. полные возможности **VIVO** будут доступны только в видеокартах семейства **All-In-Wonder**.

6. К сожалению, **RADEON 8500** не поддерживает **Multisampling**.

7. Также он не поддерживает **Mip-mapping**, и, следовательно, трилинейную фильтрацию (для карт отражения и объемных текстур).

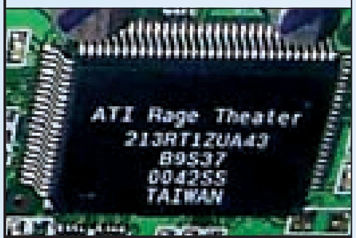
8. При использовании **DirectX** в обеих картах нельзя включать трилинейную + анизотропную фильтрацию одновременно. Но **GeForce3** может работать в этом режиме в **OpenGL**.

9. Степень максимальной анизотропии у



R200 в два раза больше, чем у конкурента.

10 Обеими карточками поддерживаются все форматы сжатых текстур, однако **RADEON 8500** позволяет сжимать такими же форматами и **3D-текстуры**, а **GeForce3** – нет! Если посмотреть на сегодняшние размеры **3D-текстур**, то такую оплошность разработчиков можно назвать серьезным недостатком. Нельзя упускать из вида и тот факт, что в **OpenGL NVIDIA** использует свой формат сжатия **3D-текстур**.



Как мы видим, налицо преимущество иного рода: при сходной конфигурации конвейеров, потенциальная производительность **R200** должна быть несколько выше, чем у конкурента, вследствие более высокой тактовой частоты.

Вернемся непосредственно к самой плате.

RADEON 8500 имеет **x2/x4 AGP** интерфейс, 64 МБ DDR SDRAM в 8-ми микросхемах, размещенных на обеих сторонах. Память сделана компанией **Hynix** (в прошлом широко известная **Hyundai Semiconductor**) и имеет время выборки 3.6 ns, что составляет 277 (554) МГц соответственно. Память функционирует на частоте 275 (550) МГц, что практически идентично номинальным частотам.



Вернемся к визуальному рассмотрению **RADEON 8500.** Как обычно, инженеры **ATI** обеспечили охлаждение своего чипа путем наклеивания кулера, а не при помощи механического крепления, как это делает большинство производителей плат. Абсолютно на всех платах от **ATI** нет крепежных отверстий для установки кулера, поэтому если кулер на плате сломается, пользователю не остается ничего, кроме как отрывать старый (с риском испортить чип) и наклеивать новый кулер. А столь сложную операцию непосвященный пользователь сможет подделать лишь с большим трудом. Ведь для этого необходимы следующие вещи: новый кулер, термоклей, зачистка поверхности чипа от старого клея – эта операция может привести к стиранию на чипе всех надписей, а также безвозвратной потере терпения и нервов.

Как я уже сказал выше, **RADEON 8500** укомплектован сопроцессором **RAGE THEATER**, который, в свою очередь, отвечает за мультимедийные функции. После просмотра тяжелых фрагментов из фильма «Матрица» на платах **GeForce3** и на **RADEON 8500,** я сравнил качество изображения и, честно говоря, оно было не в пользу первого. Ситуацию проясняет тот факт, что **ATI** применила в своих картах новый метод попиксельного деинтерлейсинга, который предусматривает серьезное улучшение качества картинки. **RADEON 8500** может обеспечить вывод изображения на второй монитор вплоть до разрешения 1600x1200 при 100Гц, что вполне достаточно даже для обладателей 21'' мониторов.

Видеокарта поставляется как в **OEM**, так и в **Retail-упаковке**, что традиционно для **ATI**. Как выяснилось позже, **ATI** умышленно занижала частоты **OEM-плат**. Если **Retail-варианты RADEON 8500** работают на частотах чип/память 275/550DDR МГц, то **OEM** – только на 250/500DDR МГц. Как говорится, «почувствуйте разницу». Неужели нельзя было сразу прояснить ситуацию и не путать потребителей? Позднее **ATI** извинилась за причинные неудобства и стала поставлять платы с пониженным клокингом под названием **RADEON 8500 LE** (**250/500DDR**). В стандартную **Retail** поставку входят:

1. Руководство пользователя;
2. Диск с программным обеспечением (драйверы и утилиты);
3. Диски с играми и демо-продуктами;
4. Переходник **S-Video-to-RCA**;
5. Переходник **DVI-to-VGA**;
6. Кабели **S-Video**, **RCA**.

ТЕПЕРЬ ПОСМОТРИМ, НА ЧТО СПОСОБНА ПЛАТА В ПЛАНЕ РАЗГОНА

Карта устанавливалась в просторный корпус, в котором было 2 вентилятора

(один на забор, другой на выброс воздуха). Наш экземпляр показал стабильную работу при частотах ядра и памяти 315/300(600) МГц соответственно. **ATI** создала хорошо сбалансированную карту, поэтому предпочтительнее разгонять **GPU**.

ТЕСТОВАЯ ПЛАТФОРМА

- процессор **AMD Athlon** 1400 MHz;

- материнская плата **Asustek A7V266;**

- оперативная память 256 MB DDR SDRAM PC2100;

- жесткий диск **IBM DTLA 307015** (7200);

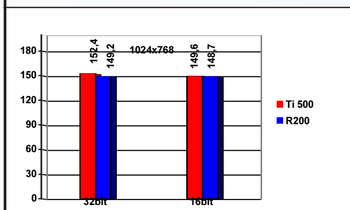
- операционная система **Windows ME**;

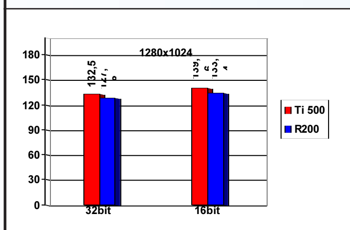
Тестирование проводилось на версии **7.191** драйверов от **ATI**, для сравнения была использована видеокарта **GeForce3 Ti500** с драйверами версии **22.85**. Обе платы тестировались при разрешениях **1024x768** и **1280x1024**, поскольку для столь мощных и дорогих плат эти разрешения являются очень даже играбельными.

QUAKE3, DEMO002, MAXIMUM QUALITY

Этот тест показывает производительность карты в популярной игре, рассчитанной на работу под **OpenGL**.

Первый тест пройден безболезненно для обоих участников гонки. **RADEON 8500** в этом тесте мы похвалить не можем, но и ругать его не стоит. Как мы все знаем, драйверы от **NVIDIA** очень хорошо адаптированы для работы в **OpenGL**. А про драйверы от **ATI** этого я сказать не могу. Сырыми дровами баню не растопишь. Но почему тогда **R200** оказался в опасной близости от конкурента? Все это можно объяснить более





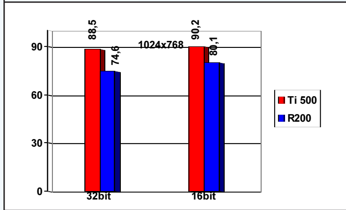
производительной шиной памяти и технологией **HyperZ II**, благодаря которой этот тест все же оказался по плечу детищу **ATI**.

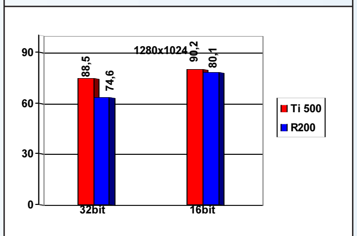
SERIOUS SAM, KARNAK DEMO

Как вы видите, отставание **RADEON 8500** от конкурента значительное, только при более высоком разрешении детищу **ATI** удается приблизиться к **FPS GeForce Ti500.**

Также представляю вашему вниманию скриншоты для сравнения качества. Картинка на **NV20** более четкая, насыщенная, и небо выглядит более естественно. Картинка, снятая с **GeForce3**, моему глазу более приятна, но, как говорится, на вкус и цвет...

3DMARK 2001 (ОБЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ)





Этот синтетический тест призван выявить скорость работы карт в **DirectX**.

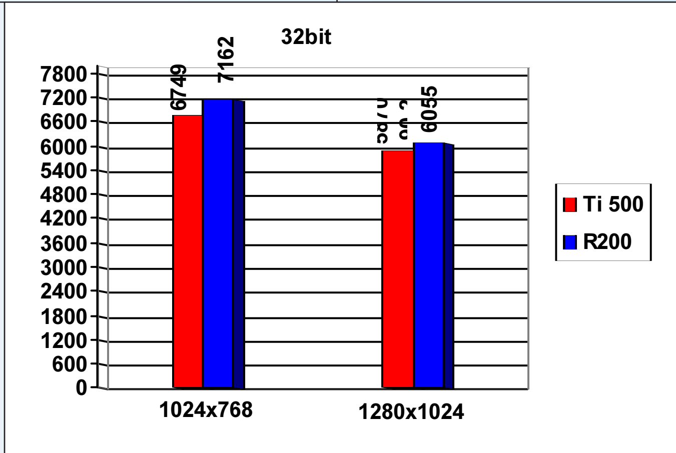
Ну, наконец-то, поклонники **ATI** могут расслабиться. Может ли это означать, что в **DirectX** играх **RADEON** будет лидером? Подводя итог теста **3Dmark 2001,** хочу отметить, что практически на всех игровых сценах, в формировании которых принимают участие пиксельные шейдеры, мы видим преимущество **RADEON 8500** над **GeForce Ti500.**

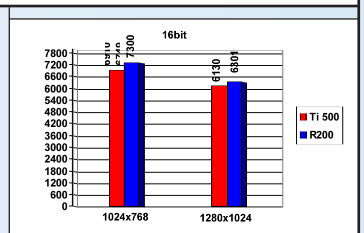




GIANTS, GAMEGAUGE

Я не очень-то уважаю синтетику (натуральное все-таки лучше). Одним из самых что ни на есть натуральных тестов является игра **Giants**, работающая в **Direct3D**. Эта игра содержит очень сложные объекты (в одной сцене может быть использовано более 50000 полигонов!). **Giants** я тестировал только в режиме **32bit**. А почему только в нем? Да потому что при переходе в **16bit** производительность поднялась незначительно, и я не стал отвлекать ваше внимание от более важных графиков.





Вот ложка дегтя превратилась в половник грязи. Поклонникам **ATI** не стоит унывать. Эта игра известна не только своей красотой, но и достаточной капризностью. Вспомните недавнюю ситуацию с некоторыми версиями **DETONATOR'ов**, когда неизвестно куда проваливались до **10 FPS**. Это отставание как раз и демонстрирует нам **RADEON 8500.** Надеемся, драйверописатели в скором времени исправят сложившуюся ситуацию.

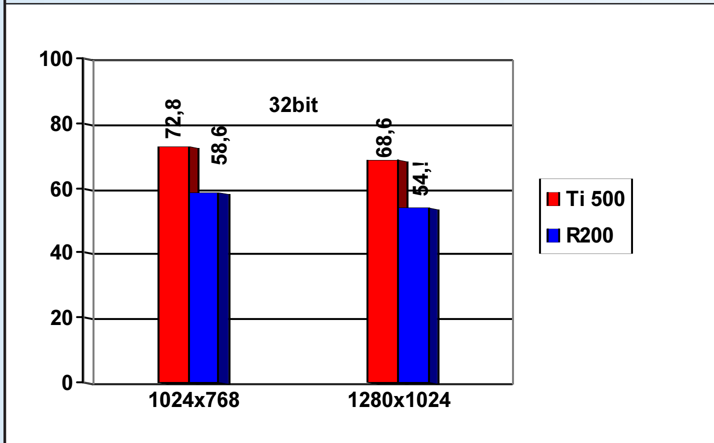
QUAKE3, DEMO002, FSAA & ANISOTROPIC

Перейдем к одной из самых интересных частей.

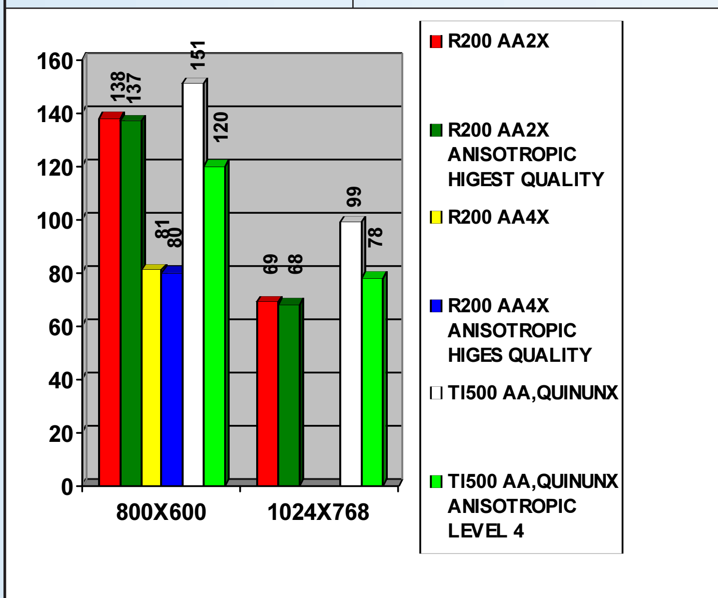
AA2x плюс анизотропия обеспечивают **RADEON 8500** неплохую играбельность в разрешении **1024x768x32**; к сожалению, **FSAA 4x** в этом разрешении у него работать отказывается. Большим минусом можно считать отсутствие возможности одновременного включения анизотропной и трилинейной фильтрации, однако из-за специфической работы **MIP-mapping** у **R200** при включении анизотропии это просто невозможно с технической стороны. **GeForce3 Ti500,** имея более качественный анти-алиасинг и хороший уровень анизотропной фильтрации (несмотря на большое падение в скорости из-за последней), обеспечивает более высокую производительность. Поэтому, безусловно, в совместном режиме **AA+Анизотропия RADEON 8500** проиграл. На этом вопрос о производительности можно считать закрытым. Предлагаю перейти к не менее интересному разделу – к рассмотрению качества графики.

КАЧЕСТВО 3D-ГРАФИКИ

Безусловно, **ATI** выпустила достойный всеобщего внимания продукт. Но



NVIDIA не отстает от времени. Она пошла по проторенному пути, банально разогнав свои видеокарты. Ее линейка **GeForceTi** завоевала уже достаточную популярность на рынке мощнейших акселераторов. Не стоит снимать со счетов и тот факт, что **NVIDIA** готовит ответный удар. В скором времени она выпустит свой новейший чип (**NV25**). Даже там, где **RADEON 8500** захватил первенство, через несколько месяцев он может быстро его упустить. Если сравнить **GeForce3 Ti500** и **RADEON 8500** с позиции цен, то тут продукция **ATI**, как и всегда, окажется на первом месте. А если учесть, что **R200** несет в себе не только мощнейший **3D-ускоритель**, но и возможность работы с двумя мониторами, то сложно даже дегтя **Giants**), тем самым испортив впечатление. Благодаря новейшим технологиям, картинка, которую выдает **TV-out R200,** остается непревзойденной. При просмотре **DVD**, **ATI** порадует владельцев слабеньких процессоров (**RADEON 8500** слабо загружает процессор). Если учесть, что стоимость **Hi-END** акселератора у **ATI** оказалась ниже, чем у конкурента, то неудивительно, что уже сейчас это плата пользуется успехом у требовательных пользователей. У видеокарт производства **ATI** есть и еще одно достоинство – высокое качество **2D-графики**, но здесь карты **NVIDIA** тоже не далеко ушли от конкурента. Правда, среди **GeForce3** попадаются и плохие экземпляры, которые мылят уже в **1280x1024**.



представить, какая конкурентная война развернется между этими компаниями. Вы эту ситуацию не находите до боли знакомой? По-моему, это точная копия процессорных войн **INTEL** и **AMD**. А нам это как раз на руку, падение цен на продукцию этих компаний ощущается ежедневно. **ATI** продает свои чипы на сторону. В следствие этого многие крупнейшие производители уже объявили о производстве плат на чипах **R200**, так что выбрать есть из чего. В плане производительности **RADEON 8500** – безусловный лидер в **DirectX** и немного отстает от **GeForce3 Ti500** в **OpenGL** (ложка

ВЫВОДЫ

ДОСТОИНСТВА:

- Хорошая производительность в **DirectX** играх.
- Прекрасная разводка платы.
- Хорошие возможности по выводу изображения на два монитора.
- Качественный **TV-out**.
- Низкая цена.

НЕДОСТАТКИ:

- Сырые драйверы.

MechWarrior 4

Дополнительная информация: http://www.mechwarrior.ru

Colonel Uncle Dan

ОПЕРАЦИЯ 3 МИССИЯ 1

Охрана флангов

Как минимум четыре машины должны достичь точки Бета
Как минимум четыре машины должны достичь точки Гамма
Как минимум четыре машины должны достичь точки Дельта

Все пошло не по тому сценарию, который предполагался в брифинге. На базу Легиона напало штурмовое звено Штайнеровцев. Полковник убит, силы рассеяны, все, что осталось от Легиона, старается увезти в безопасную зону конвой из шести машин. Ваша задача — уберечь этот конвой от врагов.

Не спешите с самого начала догонять машины, дождитесь появления с края карты двух **Catapult** противника. Они являются вашей первостепенной целью, поскольку под их огнем конвой долго не протянет. Постарайтесь не затягивать с уничтожением роботов и догоняйте конвой, который к этому времени уже должен достичь точки Бета.

По пути к точке Гамма вас встретит пара десятков танков **Harasser** и **Condor** и шесть вертолетов **Nightwind**. Уничтожайте их по мере «подачи», лучше при этом переключиться в режим ведения попеременного огня из орудий робота. В самой точке Гамма делегация встречающих пополнится двумя **Uller'ами**. Натравите напарника на одного из роботов, а сами постарайтесь максимально быстро уничтожить другого. После зачистки Гаммы вас ждет спокойный путь до Дельты, где миссия благополучно завершится победой.

ОПЕРАЦИЯ 3 МИССИЯ 2

Горная база

Захватить склад оружия в точке Бета
Захватить ремонтные сооружения в точке Гамма
Захватить фабрику в точке Дельта
Уничтожить генераторы и контрольные вышки
Уничтожить вражеские подкрепления

Не стоит прорываться напрямую к базе, лучше продвигайтесь вдоль левого края карты к руслу реки. Первыми противниками будут пять истребителей, которые не должны долго прожить. Продолжайте ваш путь по реке до момента появления точки Дельта в зоне видимости.

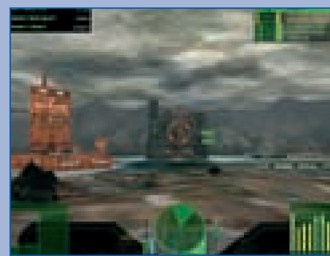
Охрана базы только на первый взгляд кажется мощной, на самом деле она состоит в основном из турелей, которые легко отключаются посредством уничтожения контрольных вышек. Хотя вышки обнесены стенами, их верхняя часть видна, поэтому заряды, пущенные в эту видимую часть уничтожат все сооружение.

Разобравшись с вышкой и генератором, уничтожайте прибежавший **Thanatos** и двигайтесь к точке Дельта. У самой Дельты вас поджидает еще ряд пушек и пара **Thanatos'ов**. Действуйте в той же последовательности, что и раньше и вы захватите точку Дельта без особых проблем.

В точке Гамма нужно вынести контрольную вышку и зайти на ремонт в стоящие неподалеку боксы, дабы не потерять «меха» для следующей миссии.

Точка Бета охраняется турелями и всего одним **Thanatos'ом**, однако, с уничтожением обороны в зону вашей операции прибудут подкрепления противника, состоящие из трех **Shadowcat'ов**.





Миссия успешно закончится с уничтожением последнего противника.

ОПЕРАЦИЯ 3 МИССИЯ 3

Побег из тюрьмы

Обезопасить зону точки Альфа для вертолетов
Обезопасить зону точки Бета для вертолетов
Обезопасить зону точки Гамма для вертолетов
Защищать вертолеты в момент загрузки
Освободить повстанцев в точке Дельта

Настало время забирать легионеров из лап Дресари. Нападение на тюрьму должно помочь увезти бойцов на вертолетах в безопасный район.

Двигайтесь в точку Альфа и снесите ближайшие контрольные вышки турелей, чтобы не потерять лишнюю броню раньше времени. Район Альфа и Бета патрулируют три вражеских **Thor'a**. Постарайтесь уничтожить их по очереди и побыстрее, нет смысла затягивать бой с «несложным» противником.

После зачистки Бета, двигайтесь к точке Гамма, где вас поджидают два **Awesome**. Нет надобности подходить к точке Гамма на близкое расстояние, просто пальните разок в виднеющихся вдалеке роботов противника, и они сами к вам прибегут. Расправившись с двумя штурмовиками, разрушайте вышку в Гамма и готовьтесь к дополнительному заданию.

Как только вертолеты сядут на площадки перед тюрьмой, поступит сообщение о том, что в точке Дельта находится комплекс, в котором держат лидеров повстанцев. Продвигайтесь туда и уничтожайте стационарную оборону. Сделав это, вы столкнетесь с подкреплениями противника, состоящими из шести вертолетов и двух **Shadowcat'ов**. Не давайте противникам стрелять по вашим вертолетам, и никакой опасности для миссии не будет. Как только все противники будут уничтожены, а повстанческие лидеры эвакуированы в безопасное место, миссия закончится победой.

ОПЕРАЦИЯ 3 МИССИЯ 4

Нападение на базу в горах

Уничтожить стационарную оборону в точке Альфа
Уничтожить ангар и контрольную башню в точке Бета
Уничтожить вертолетные площадки в точке Гамма
Уничтожить всех роботов, охраняющих базу

В начале миссии вам встретится первый противник, **Loki**. Уничтожьте его и продолжайте свой путь через разрыв в горной гряде. После первой гряды вас поджидают восемь бронированных джипов, которые хотя и являются легко разрушаемыми целями, но могут существенно попортить броню вашего робота.

Разобравшись с джипами, двигайтесь налево по карте до следующего разрыва в горах. Второй **Loki** тоже бегает неподалеку, поэтому будьте настороже. Отправив робота противника в металлолом, двигайтесь прямо через горную гряду к точке Альфа.

Альфа охраняется четырьмя бронированными джипами и двумя укрепленными сторожевыми башнями. Первое, что необходимо сделать, вынести башни, поскольку их вооружение по мощности сравнимо с заправским штурмовым роботом. После башен спокойно разберитесь с джипами и поднимайтесь на горную гряду слева, чтобы быстро и без проблем пройти в точку Бета.

На аэродроме в точке Бета вам необходимо убрать ангар и контрольную башню, а для этого неплохо было бы уничтожить все летательные аппараты, которые стоят на взлетной полосе. Дайте напарникам команду атаковать ближайшую цель и вы без труда разберете это большое количество бомбардировщиков и истребителей, причем половину — еще до взлета. После этого спокойно разрушайте ангар и башню и выдвигайтесь к основной базе, у которой в зоне видимости бродит одинокий **Madcat MKII**. По пути стоит сбить восемь вертолетов, настойчиво пытающихся вас атаковать. Направляйте напарников в атаку на **MKII**, а сами занимайтесь вышками, контролирующими действия турелей.

Теперь вам надо пройти до точки Гамма. На этом пути вам встретится еще один **Madcat MKII**, но для четырех роботов даже он не составит большой проблемы. Добравшись до Гаммы, разрушайте вертолетные площадки, чтобы получить последнее задание в этой миссии и в третьей операции, а именно — уничтожить всех роботов на базе. Поймайте на радаре бродящего рядом с краем карты **MKII**, натравите на него напарников, помогите им

слегка, и миссия — вместе с операцией — завершится победой.

ОПЕРАЦИЯ 4 МИССИЯ 1

Место для лагеря

Проверить точку Альфа и уничтожить противников
Проверить точку Бета и уничтожить противников
Проверить точку Гамма и уничтожить противников
Уничтожить источник помех
Найти подходящее место для лагеря
Уничтожить вражеское подкрепление

Вот вы и добрались до города. Первым делом необходимо найти место, где будет развернут лагерь для операции. Этим и предстоит заняться вашему звену. Правда возникают трудности — в городе установлен генератор помех, и на радаре не распознается ни один противник.

Двигайтесь в точку Альфа, где небольшая группа повстанцев сражается с превосходящими силами противника, одним **Atlas'ом**, одним **Novacat'ом**, двумя **Mauler'ами** и двумя же танками **Demolisher II**. Одно приятно, что враги сильно потрепаны, так что отдадут концы от пары полных залпов. Зачистив район точки Альфа, выдвигайтесь по полученным координатам в точку Бета, где вы обнаружите тот самый генератор помех, который не давал вам спокойно жить. Однако, генератор не оставят без охраны, и вас встретит группа из нескольких танков и **Uziel'a** с **Mauler'ом**. Постарайтесь вынести роботов первыми, а танки можете оставить на совесть повстанцев. И не забудьте разрушить генератор.

После точки Бета остается только один район, в котором можно расположить лагерь — это точка Гамма. Там тоже не обошлось без присутствия врагов, вам необходимо справиться с парой **Mauler+Uziel** и двумя турелями. Вроде бы здесь должен наступить счастливый конец миссии, ан нет, Дресари подтягивает в зону Гамма звено подкрепления. Три **Hellspawn'a** и **Uziel** могут серьезно подпортить вам дела, учитывая, вероятно, наличествующие у вас повреждения. Беритесь с одним из напарников за **Uziel'a**, а других направляйте в атаку на **Hellspawn'ов**. Миссия завершится с уничтожением этого звена.

ОПЕРАЦИЯ 4 МИССИЯ 2

Проверка контрольных точек

Уничтожить контрольную точку Альфа
Уничтожить контрольную точку Бета
Уничтожить контрольную точку Гамма
Уничтожить контрольную точку Дельта

В этой миссии вы в первый раз встретите новую модификацию турелей, которая оснащена ружьями Гаусса. Они крайне опасны, поэтому не стоит ждать лишнюю секунду, необходимо как можно быстрее уничтожать контрольные системы турелей.

С началом миссии выдвигайтесь к точке Альфа, где помимо турелей вас ожидают **Thor**, **Argus**, **Demolisher II** и **SRM Carrier**. Лучше всего обойти эту точку справа (если смотреть от точки начала миссии) и уничтожить контроль турелей, а уже после



этого заняться роботами и танками противника. Когда точка Альфа будет зачищена, двигайтесь в точку Бета. В Бете вам приготовлена не менее приятная встреча, которую организуют **Thor**, **Ryoken**, танк **Mirmydon** при поддержке все тех же пресловутых гаусс-турелей. Разберитесь вдалеке от турелей с роботами и после этого спокойно выносите центр контроля.

В точке Гамма компания еще более приятная — **Madcat** и **Argus**. Будьте аккуратны с **Argus'ом**, он хоть и не штурмовик, но его пушки могут привести в негодность даже самую навороченную броню в кратчайшие сроки. Стреляйте по ногам, так вы сможете уничтожить роботов противника намного быстрее. Разобравшись с врагами в точке Гамма, можете направляться в точку Дельта. Однако, по дороге туда вам предстоит еще одна стычка с компанией танкистов, которые явно не желают пропускать вас дальше. Три **Demolisher II** и три **Mirmydon** являют собой большую силу. Старайтесь не попадать в зону обстрела нескольких танков одновременно, иначе можно здорово потратить броню, а она вам ой, как понадобится. Когда танки превратятся в хлам, а вы приблизитесь на достаточно небольшое расстояние к точке Дельта, появится Деймон Скуайр, который станет вам помогать в расправе над двумя **Mauler'ами**, присоединившимися к защитникам Дельты. Уничтожьте контрольную систему турелей и разберитесь с танками прежде, чем браться за роботов противника.

Когда точка Дельта будет зачищена, миссия закончится победой и фразой Скуайра — «Просто проходил мимо».

ОПЕРАЦИЯ 4 МИССИЯ 3
Пасть льва

Уничтожить базу в точке Альфа
Уничтожить всех защитников базы
Уничтожить штурмовое звено Дресари

Сразу начинайте движение в сторону точки Альфа, в которой расположена главная база Дресари, «Пасть льва». По дороге на вас нападет патруль противника, состоящий из одного **Ryoken'a**, одного **Uziel'a** и четырех **LRM Carrier'ов**. Пока **Carrier'ы** тянутся с малой скоростью к вам, уничтожайте сначала **Ryoken'a**, а затем его напарника. После этого спокойно разберите с дальней дистанции **Carrier'ы** и продолжайте путь на базу.

База отлично охраняется, вокруг на крышах домов выставлены турели **Calliope**, а на самой базе нарезают круги **Thor**, **Madcat**, **Uziel** и пара **Demolisher II**. Одно приятно, повстанцы выслали вам на помощь звено штурмовых роботов, которое оттянуло на себя основные силы противника, дав вам возможность беспрепятственно зачистить базу от остатков сил Дресари. Кстати, некоторые пилоты противника будут бежать с поля боя, почуяв близкое уничтожение. Когда последний противник взорвется или убежит, разрушайте здание **HQ** и ангар роботов и ждите появления штурмового ланса Дресари.

Штурмовой ланс состоит из **Sunder'a**, **Daishi** и **Madcat'a MKII**. Старайтесь уничтожить их по очереди, дабы не попасть под мощный огонь нескольких роботов. И, ради всего святого, не подпускайте их в ближний бой, это может закончиться очень печально.

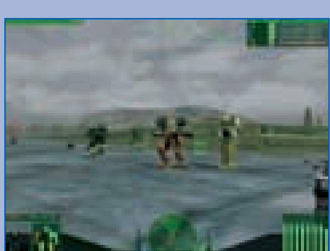
Победа будет одержана вами в момент уничтожения последнего робота противника.

ОПЕРАЦИЯ 4 МИССИЯ 4
Отмщение

Найти Яна Дресари
Уничтожить всех роботов Дресари
Отомстить Яну Дресари

В самом начале миссии вас никто не атакует, но стоит вам приблизиться к воротам дворца, как тут же активизируются турели и появится первая волна атаки противника, состоящая из двух **Vulture**, **Madcat'a**, **Thor'a** и **Awesome**.

Ваше внимание в первую очередь должно быть обращено на роботов противника, иначе вы рискуете потерять своих напарников, еще не добравшись до самого главного врага. Постарайтесь побыстрее





вынести **Vulture** и **Awesome**, именно они больше всего вредят вашим силам. Закончив разборки с первой волной, двигайтесь в точку Альфа, рядом с которой стоит ремонтный бокс.

Отремонтировав своего железного коня, обратите внимание на колонны в центре дворцовой площади. За ними прячется вторая волна атаки, состоящая из **Loki**, **Madcat'a** и **Catapult'ы**. Если ваши напарники не сильно пострадали после первой волны, вам не составит особого труда уничтожить этих роботов за очень короткий срок. Советую стрелять по ногам для уменьшения времени жизни врага и увеличения шанса получить его робота в трофеи.

После уничтожения второй волны отремонтируйтесь и идите к самому зданию дворца, рядом с которым вас ждет Ян Дресари со своими элитными бойцами. Ян является очень сложным противником, поскольку его тактика ведения боя сравнима с тактикой хороших игроков, стреляет он крайне метко, да и его модифицированный **Daishi** не самый легкий для уничтожения робот. И снова залпы по ногам помогут успокоить его побыстрее. Охрана же ездит на **Sunder'e** и **Madcat'e MKII**.

Победа в миссии будет достигнута вами с уничтожением последнего робота из охраны Дресари.

Теперь настало время показать Штайнерам, что за предательство надо платить высокую цену.

ОПЕРАЦИЯ 5 МИССИЯ 1
Последний отсчет

Уничтожить всех противников на базе в точке Бета
Уничтожить взлетающие вертолеты
Защитить базу и транспорт с техниками
Эвакуироваться в точку Альфа

Ну вот и планета, на которой обосновалась Майор Дюпри. Главной задачей всей операции является ликвидация этой особы, которая поставила под угрозу существование Легиона.

Сама планета являет собой довольно жаркое место, поэтому не стоит экономить на охладителях, когда отправитесь в бой.

Для начала разберитесь с патрулем в районе точки Альфа, состоящим из двух **Ryoken'ов**, двух **Uller'ов** и двух **Hellspawn'ов**. Для минимизации расхода боеприпасов можно оттянуть противника к вашему дропшипу, где орудийные системы дропшипа с легкостью решат за вас вопрос ликвидации роботов Штайнера.

Когда патруль закончит свое существование, двигайтесь на базу в точку Бета. По пути разберите на запчасти четыре бронированных джипа и не забудьте про лазерные турели, охраняющие саму базу. Как только все враги на базе будут уничтожены, прилетит вертолет с техниками, который вам необходимо оборонять от посягательств противника.

Первая волна контратаки пойдет с севера и будет состоять из **Cougar'a**, **Atlas'a** и **Madcat'a MKII**. Постарайтесь разобраться с ними побыстрее, поскольку через некоторое время с юга пойдет вторая волна, состоящая из **Ryoken'a**, **Mauler'a**, **Madcat'a MKII** и **Hellspawn'a**. Бой будет тяжелым, но главное не пропустить появление четырех бомбардировщиков, которые вы просто обязаны сбить, иначе миссия может оказаться провалена быстрее, чем вы можете предположить.

Независимо от количества оставшихся роботов противника, наступит момент, когда техники закончат работу и поступит сигнал о запуске ракет с другой базы. У вас есть две минуты на эвакуацию в точку Альфа, поэтому не мешкайте.

Миссия закончится тогда, когда вы и вертолет с техниками достигнете точки Альфа.

ОПЕРАЦИЯ 5 МИССИЯ 2
Рывок

Уничтожить всех защитников тренировочного лагеря
Уничтожить тренировочный лагерь в точке Бета
Помочь звену «Молот» в точке Эпсилон

На полпути к точке Гамма, где вы должны встретиться с вашим звеном, справа в горах стартуют два робота противника — **Catapult** и **Loki**. Не обращайте на них внимания и продолжайте движение. Саму зону точки Гамма патрулирует **Vulture**, однако, с прибытием вашего звена, это патрулирование неожиданно оборвется взрывом реактора. Уничтожьте оставшихся в этой точке роботов и двигайтесь к точке Бета.

В километре от лагеря за горой отдыхают четыре робота Штайнеровцев — два **Vulture**, **Catapult** и **Thanatos**. Не стоит к ним идти, дабы не рисковать попаданием в лаву, просто подождите немного и они сами к вам прибудут. Постарайтесь уничтожать их по очереди и вы обойдетесь минимальными потерями брони и боеприпасов. Затем спокойно идите в точку Бета и разрушайте бараки и ангары.

Когда получите сигнал о том, что база разрушена, ремонтируйтесь в стоящем рядом ремонтном боксе и направляйтесь к точке Эпсилон, где к этому моменту уже было уничтожено звено «Молот», и четыре потрепанных штурмовых робота ждут вас . По пути сбейте летящий одинокий истребитель — кто его знает, что он может за собой привести.

В точке Эпсилон расхаживают **Sunder**, **Madcat MKII**, **Thanatos** и **Thor**. Если ваше звено еще достаточно боеспособно, то уничтожить этих противников не составит труда. Только берегитесь реки из лавы рядом с зоной боя, иначе можно здорово себя поджарить.

Миссия завершится с уничтожением последнего робота противника.

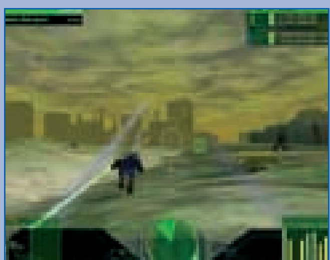


ОПЕРАЦИЯ 5 МИССИЯ 3

Грабеж

Уничтожить всех врагов в точке Альфа
Уничтожить бараки прежде, чем пилоты доберутся до роботов
Защитить вертолет со спецназом
Уничтожить штайнеровское подкрепление

Дайте напарникам команду следовать за вами и пройдите немного вперед так, чтобы одна из машин противника оказалась в зоне вашего обстрела. Постепенно уничтожайте приближающуюся технику. Как только в зоне стрельбы появятся роботы противника, дайте команду атаковать, но сами не подходите ближе «болот» с лавой, иначе у вас появится второе задание, которое вы не успеете выполнить. Первая волна защитников состоит из роботов



Daishi, **Sunder**, **Madcat MKII** и **Atlas**, а также двух штурмовых танков **Demolisher II** и множества мелкой техники.

Разобравшись с первой волной, направляйте напарников в атаку на укрепленное защитное сооружение при входе на базу, а сами идите немного позади. Как только появится возможность, уничтожьте вышку контроля турелей **Calliope**. Таким образом, вы обезопасите себя от больших повреждений и потери вооружения.

Следующим шагом для вас должно быть разрушение бараков, находящихся рядом с **MFB** в левой части базы. Справившись с этим, вы получите хорошее подкрепление в виде четырех штурмовых роботов. Почините своего робота и напарников в **MFB** и, как только вновь полученные трофейные роботы начнут двигаться, идите за ними к точке вашей высадки.

Оттуда уже должно приближаться двойное штурмовое звено штайнеровцев, в состав которого входят **Mauler**, **Sunder**, **Atlas**, два **Daishi** и **Madcat MKII**. Не стоит оставлять уничтожение этих роботов на совести захваченных машин, поскольку именно эти машины вы получите в конце миссии в качестве трофеев. Чем больше их останется в живых, тем лучше для вас.

Миссия завершится, когда последний робот из подкрепления штайнеровцев вспыхнет голубым пламенем и разлетится на куски.

ОПЕРАЦИЯ 5 МИССИЯ 4

День расплаты

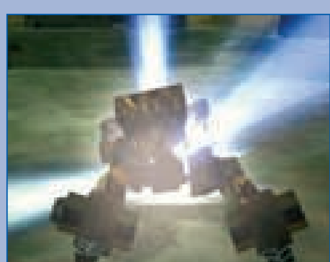
Уничтожить врагов в точке Альфа
Уничтожить врагов в точке Бета
Уничтожить врагов в точке Гамма
Найти и убить майора Кариссу Дюпри

Последняя и самая напряженная миссия игры. Если ваше звено составлено не из штурмовых роботов с мощным вооружением, вам будет очень сложно пройти миссию до конца. С самого начала вас атакуют два **Shadowcat'a**. Уничтожьте их и продвигайтесь к точке Альфа. По пути вы должны вынести четыре танка **Mirmydon** и четыре вертолета. Сама точка Альфа патрулируется силами противника, состоящими из двух **Sunder'ов** и двух Awesome. Постарайтесь вытягивать их на свои позиции и уничтожать поодиночке, причем как можно быстрее, чтобы не терять ценнейшую броню попусту. Закончив в точке Альфа, двигайтесь в точку Бета.

По пути к Бета вам встретятся еще четыре вертолета, которые быстро «приземлятся» под лучами ваших лазеров. В точке Бета оборона не хуже, чем в Альфа — два робота **Vulture** и один **Madcat MkII**. Старайтесь побыстрее сблизиться с ними, тогда эффективность их **LRM** будет небольшой, а вы получите тактическое преимущество. После зачистки точки Бета идите в район Гамма.

В Гамма обосновались два **Sunder'a** и один **Atlas** при поддержке десятка лазерных турелей. Не идите на базу, лучше вытяните роботов в «чистое поле» и разберите их вместе с напарниками. Первоочередной целью считайте **Atlas**, а **Sunder'ов** можно добить после него. «Угробив» роботов противника, займитесь турелями и приготовьтесь к появлению штурмового звена противника. Два **Madcat'a MkII** и два **Vulture**, ведомые элитными пилотами, могут серьезно подпортить ваше положение в миссии. Однако для вас на данный момент должно быть важно только состояние вашего робота. Если датчик повреждений рискует зайти в красную отметку, почините робота в ближайших ремонтных боксах и лишь потом продолжайте бой.

Закопав элитный ланс, направьте напарников разрушать турели **Calliope** на горе, а сами обязательно посетите ремонтный бокс! Как только турели будут уничтожены, появится майор Дюпри на **Madcat'e MkII** и сразу уничтожит ваших напарников. Вам предстоит бой один на один с самым опасным противником в игре. Советую не уходить далеко от боксов, дабы в любой момент можно было починить робота и пополнить боезапас, а главное — запас охлаждающей жидкости. В конце концов вы уничтожите робота Дюпри, но ей удастся катапультироваться, добежать до командного центра и воспользоваться спасательной капсулой. Сбейте эту капсулу, пока она не преодолела притяжение планеты и наслаждайтесь финальной заставкой.

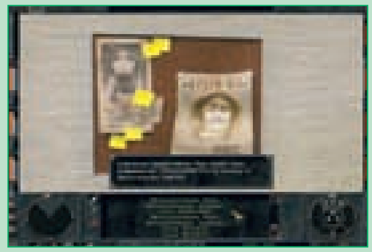


Легион получает контракт от сил Кентавреса и всегда готов к бою.

Vivere est Militare.

Wizardry 8

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/commo



Лев Емельянов

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Итак, вы решили еще раз подтвердить свое право на титул «хардкорного **RPG-шника**» и сели за **Wizardry 8.** Уважаю. И немного сочувствую — можете заранее распрощаться со сном, работой/учебой и личной жизнью — эта игра поглотит все ваше время. Именно с целью помочь нашим читателем сделать первые шаги и были написаны эти хинты. Спешу, впрочем, уверить, что подготовка полноценного прохождения в самом разгаре, и этот материал будет опубликован в ближайших номерах «Страны Игр». А сейчас — просто общие советы по созданию партии, прокачке героев и основам выживания в суровом мире **Wizardry**. Приступим!

СИЛА ИЛИ ВОЛШЕБСТВО?

Первый (и не самый плохой!) способ создать партию — воспользоваться сохраненной игрой из 7-ой серии **Wizardry — Crusaders of the Dark Savant**, которую можно найти на дисках к 21 и 22 номерам журнала. Нужно распаковать файл в папку **Wizardry 8\Saves\Import**, а затем на экране создания партии выбрать опцию «**7-8**». Там же, на диске, есть описание этой группы.

Второй вариант — самому создать своих героев — намного сложнее и интереснее. В основе любой fantasy **RPG** лежит конфликт между мощью и магией. Вопрос: «Кого брать — колдунов или воинов?» — архиважный, ответ на него определит всю дальнейшую тактику. За ошибки, сделанные при создании партии, придется платить большой кровью в течение всей игры. Поэтому, если вы решили делать все самостоятельно, предлагаю сразу определиться, на что вы делаете ставку. В соответствующем игровом меню можно прочесть подробные описания всех классов, поэтому я приведу лишь несколько личных соображений.

Файтерами (Боец, Лорд, Валькирия, Следопыт и Самурай) легко играть вначале — здоровья и энергии полно, силы не меряно, надевают любую броню и т.д., но к 10-12 уровню эти рубаки становятся обузой. Если вы все же решите брать таких героев, то советую выбирать классы, хоть немного способные к колдовству (т.е. не брать чистого Бойца). И еще — помимо 6 персонажей, в партии есть места еще для двух **NPC**, и уже на самом первом этапе игры желание присоединиться к вам выразят аж 3 кандидата — Валькирия (**Vi Domina**, Арника), Вор (Майлз, Арника) и Следопыт (**Sparcle**, Лагерь **Umpani**). Имейте это в виду.

Спелл-кастеры (Алхимик, Псионик, Маг, Священник, и Епископ) — это кромешный ад вначале и вечный кайф по достижении 9-10 уровня. Они парализуют врагов, зачаруют их, ослепят, сведут с ума, или просто убьют специальным заклинанием «мгновенная смерть». Маг и Псионик — самые хлипкие и не могут одеть более-менее нормальные доспехи, Священник и Епископ (являющийся гибридом Мага и Священника) — поздоровее и способны носить броню. Особо хочется отметить полезность Алхимика — он не произносит заклинания вслух (и поэтому не боится заклинания «Тишина») и способен пользоваться щитом и доспехами. Каждый из этих классов имеет доступ к 5 школам магии (Епископ — ко всем 6) и способен лечить своих товарищей. Полезнейшая способность магов — заклинания создания порталов и телепортации к ним. Эта штука позволяет сэкономить кучу времени, а при наличии в партии нескольких волшебников — скакать по локациям как кенгуру! Жаль, что эти спеллы становятся доступными только после 10 уровня...

Особняком стоят воровские классы (Вор, Бард и Ниндзя) — вам непременно потребуется герой, способный обезвреживать ловушки, вскрывать замки и красть предметы. Советую взять вначале именно Вора, а по достижении им 6-7 уровня — переделать болезного в Барда или Ниндзя, более полезных для партии (подробнее о смене профессии см. чуть ниже).

По поводу классов Монах и Механик никаких советов дать не могу. Первый — какой-то недоделанный, и не колдун, и не боец. А второй — это новый класс, никогда ранее в мире **Wizardry** не мелькавший. Теоретически, такой спец может быть полезен. А на практике, вполне можно пройти игру и без него...

Определившись с профессией, надо выбрать расу. Лучшие волшебники — эльфы, феи и гномы; Псионики — мууки; Священники — люди и равульфы; Воры — эльфы и хоббиты; ну а бойцы — фельпурры, карлики, людоящеры и драконы. Впрочем, пояснения в соответствующем игровом меню должны помочь вам во всем разобраться. Некоторые считают драконов очень крутыми из-за их способности дышать кислотой, — спешу развеять этот миф. Данное свойство полезно только в самом начале, а по тупости и неспособности к магии этих ребят можно сравнить только с людоящерами.

Единственный класс, о котором надо сказать особо, — фея. Эти крошечные существа НЕ НОСЯТ обычные доспехи, щиты и оружие, зато имеют +2 бонус к базовому классу брони и быстрее других восстанавливают ману. Вывод очевиден: феи — прирожденные маги и не нужно назначать их на «бойцовские должности».





ПРОКАЧКА

Итак, раса и класс выбраны, теперь нужно распределить стартовые бонусные очки и решить, как прокачивать героя в дальнейшем — ведь при переходе на новый уровень, ему будут каждый раз давать 6 очков на повышение атрибутов и 9 — на улучшение навыков. Поговорим и о первых, и о вторых подробнее.

Атрибутов всего 7, и в игре подробно описано, на что они влияют. По сути, 2 из них ментальные — Интеллект и Благочестие, 3 физические — Сила, Живучесть, Подвижность, и 2 универсальные — Проворность и Восприятие. При создании персонажа ОБЯЗАТЕЛЬНО обратите внимание, какие параметры являются важнейшими для данного класса, и прокачивайте их в первую очередь. Т.е. волшебник должен быть умным, боец — сильным, вор — проворным, а священник — благочестивым. Совокупность атрибутов определяет 3 важнейших вторичных параметра — здоровье, энергию и ману (подробнее об этом — в разделе, посвященном сражениям).

А вот и Dark Savant (он же Чернокнижник) собственной персоной!

У всех классов есть минимальные требования к атрибутам, но у одних они достаточно скромные, а у других — весьма продвинутые (например, у Бойца — сила 55, живучесть и проворность — 50, а у Лорда — сила, благочестие, живучесть — 55, проворность и подвижность — 50). При переходе на новый уровень, герой может сменить профессию, ЕСЛИ его атрибуты удовлетворяют минимальным требованиям нового класса. Имейте это в виду и загодя готовьте персонажей к «переквалификации».

Теперь о навыках. Они делятся на боевые (ближний/дальний бой и т.д.), оружейные (меч, топор, лук), магические (6 школ) и специальные (музыка, кражи, общение). Необходимо с самого начала распределить обязанности между героями, чтобы не тратить впустую драгоцен-



ные очки. Навыки растут не только при получении уровней, но и при успешном их использовании — очень полезно при целенаправленной прокачке. При смене профессии старые навыки не пропадают, их можно продолжать использовать и совершенствовать — ВЕСЬМА положительный момент.

БОИ

Переходим к сражениям — одному из самых интересных, но тяжелых аспектов, особенно в начале игры. Тяжелых не потому, что враги крутые, а потому что все очень наворочено, и по неопытности легко наделать ошибок. Для начала поговорим о магии — важнейшем компоненте любого боя.

Заклинания, коих в игре более 100, делятся на 6 школ: 4 элементных (огонь, вода, воздух, земля), божественную и разума. Все они подробно расписаны в самой игре, а мы разберем лишь основные типы.

Заклинания бывают мирные (вскрытие замков, идентификация, поиск секретов) и боевые. Боевые, в свою очередь делятся на защитные и атакующие, а эти последние — на спеллы индивидуальные, групповые, взрывные и «конусовидные». Сейчас поясню.

Индивидуальные атакующие заклинания (**Energy Blast**, **Frost**, **Acid Splash**) действуют на одного противника, как правило, они самые дешевые, слабые и с маленьким радиусом действия.

Групповые заклинания (**Insanity**, **Freeze Flesh**) действуют на всех монстров, объединенных в группу. Они имеют больший радиус действия, но и стоят дороже.

Типичный взрывной спелл — **Fireball**. Вы указываете точку, в которую летит «снаряд», и его взрыв зацепляет всех, кто находится в радиусе поражения. Эти заклинания самые дальнобойные, но применять их надо с умом, т.к. если инициатива монстров выше, чем у кастера, то они будут ходить первыми и могут успеть покинуть зону поражения.

Зона действия заклинаний четвертого типа (**Magic Missiles**, **Psionic Fires**) напоминает конус, идущий от партии в указанном вами направлении. При этом повреждения получают все монстры, оказавшиеся в этом конусе. Радиус действия — средний.

При выполнении любого заклинания (кроме портальных) нужно задать его уровень, определяющий количество расходуемой маны и эффективность спелла. Максимально возможный уровень определяется стоимостью заклинания и уровнем прокачки соответствующего магического скилла. Круглый индикатор внизу экрана показывает зеленым уровни, на которых заклинание гарантированно сработает, желтым — где вероятность успеха 50/50, и красным — где, скорее всего, будет полный облом. Убедительно советую не искушать судьбу и не пытаться кастовать заклинания «красных» уровней — скорее всего, они шарахнут по самой партии.



Теперь поговорим о поведении в бою, и вы еще раз убедитесь, как полезно иметь в партии много волшебников. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ навешивайте на своих подчиненных Благословение (**Bless**) — это повысит класс брони и улучшит меткость. Если есть возможность, то на первом же ходу колдуйте на себя **Haste** (ускорение) и **ArmorPlate** (повышение **AC**). Самых уязвимых защищайте спеллом **Guardian Angel** — это здорово продлит их жизнь. Если вам противостоят маги, то в зависимости от их специализации используйте **Soul Shield** или **Element Shield** (защита от ментальной или элементной магии) и **Magic Screen**.

Пора позаботиться о противниках. Первым делом, надо их обездвижить. Выбирайте самую опасную группу монстров и кастуйте на нее **Insanity** (сумасшествие), **Freeze Flesh** (парализовать), **Sonic Boom** (напугать) или **Blinding Flash** (ослепить). Лучше всего использовать одновременно несколько разных заклинаний. Тех, на кого это не подействует, можно будет на следующем ходу вывести из строя индивидуальными спеллами (**Paralyze**, **Mind Stab**).



Обездвижив/вырубив врагов, можно приступать к их уничтожению. Здесь уверенно рулит огненная магия (**Fireball**, **Fire Bomb**, **Psionic Fires**). Очень хорош **Psionic Blast**. Некоторые заклинания огненной и воздушной школ (**Noxious Fumes**, **Toxic Cloud**, **Acid Bomb**) наносят урон в течение нескольких ходов — эффективно против неподвижных целей.

Внимательно следите за здоровьем, энергией и маной героев. Волшебники (а особенно феи), не отличающиеся крепким телосложением, быстро выдыхаются и могут упасть в обморок — если энергия на исходе, лучше пропустить ход или даже выпить желтое питье, восстанавливающее ее.

Закрывая тему боев, хочу дать несколько советов россыпью. Учитывайте природу соперников — против водных существ лучше работают огненные заклинания и наоборот. Не бойтесь применять заклинания массового поражения, если враги перемешаны с друзьями — это вам не **Might & Magic**, и своих вы не пораните. Всегда выбивайте самых опасных противников в первую очередь — сами указывайте, какому герою кого атаковать.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Напоследок — общие правила поведения, соблюдение которых сбережет кучу времени и нервов.



В самом начале игры грамотно расставьте персонажей (круглый индикатор внизу экрана с цветными точками). Хлипкие спелл-кастеры должны быть прикрыты и спереди, и сзади!

Всегда сохраняйтесь перед любым значимым событием (попытка вскрыть сундук, запустить компьютер или дернуть за рычаг, появление на горизонте монстров, разговор с важным **NPC**), а также после таких событий. Обязательно сохраняйтесь перед тем, как вставать на отдых.

Если у вас в команде есть маги, то скупайте в магазинах все запасы **Magic Nectar** — это не раз спасет партию, когда мана будет на исходе.

Долгие бои можно существенно ускорить использованием «горячих клавиш»: [M] — колдовать, [U] — использовать.

Следите, чтобы у каждого персонажа в личном **Inventory** было все, что ему понадобится в бою (**Magic Nectar**, **Potion of Stamina**, **Potion of Healing**). Дело в том, что если персонаж лезет в общий Инвентарь, то на это уходит целый ход.

Переключение от режима «трактористов» к режиму mouselook осуществляется правым кликом мышки.

Вот, собственно, и все на сегодня. Ждите полного прохождения в ближайших номерах «Страны Игр». END

Белый Лорд? Легко!

Тактика поединка с финальным противником «Демиургов»

Дополнительная информация: http://www.etherlords.com

Юрий Поморцев

Не секрет, что на низком уровне сложности пройти кампанию «**Демиургов**» можно всего лишь за сутки. А то и всего лишь за долгий зимний вечер. Однако справиться с финальным противником, Белым Лордом, поначалу кажется невозможным. Если победа над первой инкарнацией Лорда еще худо-бедно достижима, победить вторую инкарнацию (да еще той же самой магической книгой!) — задача из числа экстремально сложных.

Чтобы помочь вам в нелегком неравном бою, мы решили дать специальное задание нашим лучшим специалистам по стратегическим и карточным играм. И вот что они нам рассказали...

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Начнем с того, что у белого лорда есть две инкарнации, которые мы будем условно называть Лорд 1 и Лорд 2. При составлении магической книги ориентируйтесь только на Лорда 2, так как если вы сможете успешно противостоять ему, то с Лордом 1, скорее всего, расправитесь без особых затруднений. Поэтому, игнорируя первого противника, займемся тактическим анализом второго.



Подготовка к бою. Перед вами колода «зеленых».



Первая фаза боя с Лордом 2. Все существа вызваны, противник обладает 97 единицами жизни.

Базовые характеристики Лорда 2 — жизнь 99 единиц, высочайшая сопротивляемость к магическим повреждениям, высокий уровень (не менее 15-го, а то и 20-ый), в основном «черные» заклинания с вкраплением наиболее эффективных спеллов других цветов (например, колдовство «Огненный шторм» Хаотов, чара «Роковая болезнь» Кинетов и колдовство «Очищение» Виталов). Число рун, как и у вашего героя, не ограничено.

Основная боевая сила Лорда 2 — мехозавры. Стальные, железные и бронзовые, на любой вкус. Их основная особенность — полный иммунитет к воздействию заклинаний или свойств существ. По сравнению с этим меркнут даже такие неприятные свойства этих созданий как «Вампир» и «Кровожадный». Единственный недостаток мехозавров (не считая того, что враг не может наложить на них позитивные заклинания, однако это не в счет) — свойство «Паразит», которое в конце хода наносит владельцу несколько единиц урона. Но оно оказывается для Лорда 2 почти безобидным из-за мощной сопротивляемости магии. Периодически Лорд 2 вызывает черных и красных драконов, чтобы



Осталось совсем чуть-чуть! Лорд 2 на грани смертельной агонии с 10 единицами жизни.

усложнить и без того тяжелую боевую ситуацию.

Лорд 2 успешно нейтрализует регенерацию ваших существ с помощью заклинания «Роковая болезнь». От нежелательных чар он избавляется с помощью колдовства «Очищение». Любит использовать «Комету» для нанесения мощнейших повреждений... В общем, полный набор.

МАТЧАСТЬ

В любом случае, вам необходимо иметь в магической книге:

— колдовство или чару, позволяющую восстанавливать собственное здоровье;
— опять же колдовство или чару, наносящую вред непосредственно вражескому герою;
— существ-телохранителей со здоровьем около 10 единиц.

Хаоты

Предположим, вы выступаете на стороне созданий Хаоса. В этом случае в качестве лечебного средства можно (и нужно) использовать колдовство «Каннибализм», позволяющее жертвовать дружественное существо и получать количество единиц жизни, равное здоровью жертвы.

В качестве жертв, а также телохранителей могут выступать «Стены адского пламени» (1/10). У них есть ценное качество — вы можете увеличить здоровье таких Стен до конца хода на величину, пропорциональную указанной вами величине эфира. Таким образом вы можете избавиться от оставшегося эфира, и не опасаться последствий применения чары «Обжигающий эфир», которую очень чтит Лорд 1. Если вы почувствуете, что вашему герою совсем худо, можно укрепить здоровье Стены единиц эдак на двадцать и с чистой совестью пожертвовать ее в свою пользу.



И вот она, победа!!!

Стены хорошо защитят вас и от мехозавров и от драконов, при этом если ваша Стена нанесет урон летающему существу (в нашем случае — дракону), то в конце хода оно погибнет.

Специализация вашего героя, Стальная кожа (нейтрализация атаки), срабатывает часто. Иногда вы можете выдержать нападение сразу пяти мехозавров!

Самым полезным и пробивным колдовством, наносящим напрямую урон врагу, является колдовство «Комета». Количество урона зависит от заданного вами количества эфира.

Помните о том, что обе инкарнации Лорда обладают умением отражать магическую атаку, поэтому, если вам выпало две Кометы подряд — не ленитесь запустить обе с меньшим количеством зарядов — так больше шансов, что какая-нибудь из них да пробьет толстокожего Лорда.

Также можно запастись колдовством, наносящим вред созданиям противника, например, заклинаниями «Разлом» или «Огненный шторм».

Умения героя (Хаоты и Кинеты):

Удача — мастер.
Регенерация — эксперт.
Медитация — эксперт.
Сглаз — эксперт.

Магическая книга:

Стена адского пламени — 4 шт.
Каннибализм — 3 шт.
Комета — 6 шт.
Эфирный резонанс — 1 шт.
Огненный шторм — 1 шт.

Синтеты

Если вы встали на сторону Синтетов, победа над обоими Лордами будет достаточно легкой.

Берите в свою колоду достаточное число мехозавров, которые будут увеличивать ваше здоровье, отнимая его у врага (ага, тактика Лорда 2). Чем быстрее вы будете вызывать этих существ и нападать, тем лучше, так что выбирайте мехозавров с минимальной стоимостью. Слишком много чудищ вам тоже ни к чему (не забудьте, что они паразиты), так что можно ограничиться тремя-четырьмя.

Оставшееся место в колоде займите по большей части колдовством «Откачка жизни», также обязательно воспользуйтесь чарой «Притяжение данных» — достаточно наложить ее в начале битвы и за каждое колдовство или чару вам будет приходить одно новое заклинание. Правда, совсем не факт, что Лорд 2 не снимет ее «Очищением», однако попытаться всегда можно.

Еще один повод для уверенности в победе — специализация вашего героя Возрождение. Как только героя убивают, он сразу же воскресает, но с половиной прежнего здоровья. То есть первый раз герой воскреснет с жизнью 40 единиц, второй — 20 единиц и так до 5 единиц.

В принципе такого набора вполне хватит для успешного боя, однако вы можете обратить внимание на чару «Сильный токсин», которая способна отнять у противника 3 единицы жизни за ход; колдовство «Клонирование», чтобы заполучить дракона, как у Лорда; колдовство «Помехи», чтобы сбросить из руки врага три заклинания.

Магическая книга:

Бронзовый мехозавр — 2 шт.
Железный мехозавр — 2 шт.
Откачка жизни — 7 шт.
Сильный токсин — 2 шт.
Притяжение данных — 1 шт.
Клонирование — 1 шт.

В следующий раз мы расскажем о магических книгах Виталов и Кинетов, которые эффективно работают против обеих Лордов. До встречи!

BURUT'S KREED

СИ: Привет! Представьтесь, пожалуйста, и расскажите, чем занимаетесь в «Буруте».

Владимир Николаев - руководитель проекта.

Дмитрий Андреев - программирование движка X-Tend.

Дмитрий Рекман - программирование главной структуры X-Tend, AI, дополнительные системы.

Алексей Власов - художественный директор.

СИ: Перед тем, как мы начнем беседовать о технологиях, которые вы собираетесь использовать в Kreed, хотелось бы услышать краткое описание самого игрового процесса – что это вообще такое, кому должно понравится, кого может привлечь, чего в игре точно не будет?

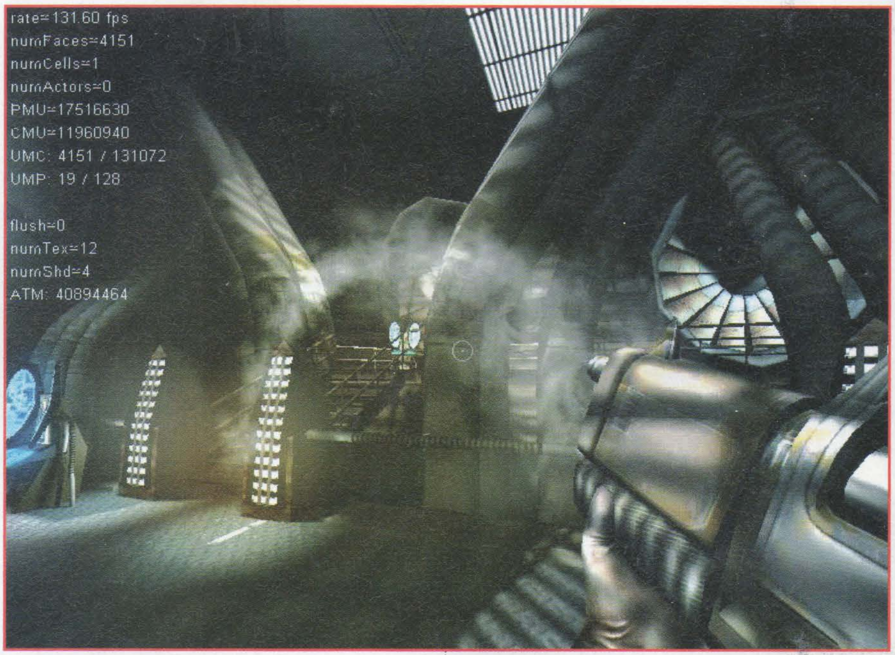
Владимир Николаев: «Крид» разрабатывается нами как «симулятор» космического десантника.

Яркие, динамичные бои, масса впечатляющих спецэффектов, тяжелое энергетическое оружие, биологические образцы наряду с обычными шестиствольными пулеметами и точными снайперскими винтовками, которые, правда, тоже поддались пусть небольшому, но влиянию времени. Самое главное, что мы хотим реализовать в «Криде» с точки зрения сценаристов, – это атмосфера космических боев пехотных подразделений. И в сингле, и в мультиплеере будет большое количество именно групповых боев, когда игрок в составе союзного подразделения должен будет выполнить определенные задачи. Миссии будут максимально разнообразны и «приближены к суровой космической реальности» - захват/освобождение заложников, групповой штурм укреплений противника, круговая оборона против многократно превосходящих сил и т.д. В мультиплеере особое внимание будет уделено именно групповому взаимодействию внутри команд, а в сингле – противникам, их насыщенности, необычности. Мы приложим максимум усилий, чтобы игроку не пришлось скучать от однообразия оппонентов.

Чего в игре точно не будет? Скорее всего, мы не будем работать над полной разрушаемостью всего и вся в игровых уровнях. Можно, конечно, упереться рогом и бросить все ресурсы в этом направлении, но мы этого делать не будем, остановившись на каком-то определенном нормальном пределе. У нас будут разрушаться стекла, определенные объекты, что-то еще, но вряд ли можно будет пробить сквозную дырку в космической станции.

СИ: Один вопрос по дизайну, а не по программированию. Не считаешь ли ты, что космическая свалка кораблей не даст достаточного простора для дизайнеров, что они будут находиться в некоторых рамках – ведь корабли, они и в Африке корабли...

Владимир Николаев: Напротив, каждый корабль представляет собой как бы отдельную «вещь в себе». Дизайнеры не будут ограничены тем, что некоторые уровни должны соответствовать друг другу. Согласитесь, сценаристам легче перемещать игрока с корабля на корабль, чем заставлять его «прыгать» с планеты на планету. А если смотреть на жизнь оптимистично, то корабли намного приятнее и удобнее для создания дополнительных уровней. Допустим, для нас самих написать маленький аддон и небольшой сценарий не составит труда в любом контексте случае, а что делать людям, которые просто решат собрать парочку своих собственных уровней для «Крида»? Тут-то и приходят на помощь наши корабли, и человек имеет возможность при минимуме усилий создать уже законченную вещь - свою вещь, а не маленькую часть чего-то большого и чужого.



А если учесть, что в этой «черной дыре» десятилетиями скапливались аппараты сотен отличных друг от друга цивилизаций, то тут уже дизайнерская фантазия ни чем не ограничена. Ведь вы наверняка не видели, как выглядят корабли Тиглаари?

СИ: Вопрос, тесно связанный с предыдущим. На странице, рассказывающей о технических возможностях вашего движка, встречается термин «комплексный дизайн уровней». Как это понимать с точки зрения технологий?

Алексей Власов: Позволю сделать себе небольшое отступление. В настоящий момент сложилась достаточно сложная ситуация для разработчиков игр. Пользователь требует все больше и больше «наворотов» в геометрической прогрессии, а разработчик в состоянии обеспечить их лишь в определенных процентах. Естественно, что все упирается в системные требования. Как следствие, фантазия дизайнера довольно жестко ограничена возможностями игрового движка.

Складывается тупиковая ситуация, и из нее есть лишь один выход - очень тесное сотрудничество программистов и дизайнеров. Это совсем так не просто: «У тебя есть 10000 полигонов, и делай с ними что хочешь». Ведь программист в полной мере владеет информацией обо всех «узких» местах игрового движка, а дизайнер в состоянии оценить, что будет выглядеть «хорошо», а что – «плохо». Нами очень тщательно разрабатывается каждый элемент уровня, оценивается его значимость в игровом процессе, учитываются нюансы дизайна, рациональность применения «фич» в том или ином месте. «Комплексный дизайн уровней» позволяет в полной мере реализовать возможности современных технологий и наработок в области игрового дизайна.



Технологически игра Kreed практически безупречна.

СИ: Что ж, после небольшого вступления можно приступить к основной части нашего сегодняшнего разговора – к рассказу о том, каким будет (или уже становится) движок вашей игры. Для начала расскажи нам об общих характеристиках вашего движка.

Дмитрий Андреев: Во-первых, в названии X-Tend (он же extend) подразумевается высокая расширяемость и наращиваемость нашего движка. То есть существует так называемое «ядро», которое позволяет нашим программистам с легкостью создавать дополнительные классы эффектов и объектов, не внося дополнительных изменений в его код. На данный момент движок переписан второй раз с полной переработкой структуры данных, что повлекло за собой увеличение производительности более чем в три раза. X-Tend engine имеет гибкую скриптовую систему и унифицированную систему описания объектов, таких как спрайты, иерархически анимируемые и скелетно-анимируемые объекты, системы частиц и так называемые shader'ы.

Модель освещения уровня основана на комбинации световых карт (lightmaps), карт прожекторов и cube-map'ов. Сразу нужно отметить тот факт, что основной

упор мы делаем на фотореалистичность. Нет такого глаза, который нельзя было бы обмануть... и bump mapping в этом отношении - очень гибкое средство.

Представьте себе: вы стоите в неосвещенной комнате, держите «квадратный ствол»... «Что-то не так», - «скажет» ваш глаз. Тогда мы включим освещение, и ваш глаз увидит 1000 физически правильно освещенных полигонов «квадратного ствола». Возможно, ваш глаз «поверит» в реальность, но вот мозг... И тут включается bump mapping от нескольких источников света, один из которых прожектор, - и вы попадаете в незабываемый мир Kreed'a

(2 Vlad : это невероятно, сказал бы John Carmack, медленно засовывая голову в петлю :)

СИ: На ваш движок будут смотреть с большей долей



критицизма, нежели на движки таких мастеров жанра, как id Software и EpicGames. Что будет отличать X-Tend engine от движка DOOM III и следующего поколения движка Unreal?

Дмитрий Андреев: Наверное, на данный момент на этот вопрос объективно ответить невозможно. X-Tend engine находится в процессе наращивания своих возможностей, да и всеобъемлющей спецификации на движки DOOM III и Unreal также не существует в открытом для общественности виде. Поэтому с заявлениями подобного рода придется подождать.

СИ: Что ты можешь рассказать нам о поддержке GeForce 3? Все ли «фичи» ускорителя будут использоваться вашим движком? И, что немаловажно, как вы относитесь к старым ускорителям? Не все же миллионеры - как будет работать игра под GeForce 2?

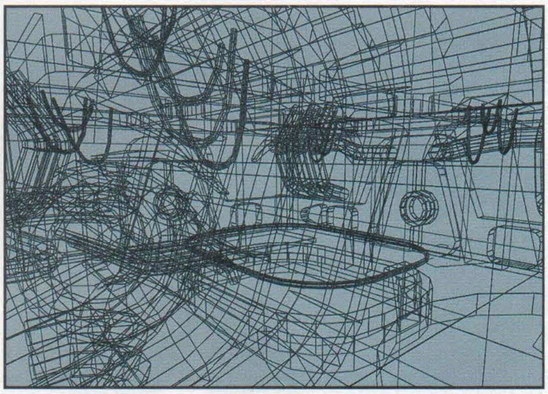
Дмитрий Андреев: Поскольку для нас основным направлением в разработке Kreed'a является фотореалистичность, то естественно, что мы в первую очередь опираемся на видеоускорители 6-го поколения (GF3, Radeon II и т.д.). На данный момент свое применение нашли все фичи GF3, некоторые из них вы могли видеть в нашем недавно вышедшем ролике... Как ни странно, мы большое внимание уделяем владельцам карт на базе GF256, GF2, но они смогут увидеть только малую часть графических возможностей X-Tend engine'a, а владельцам карт, не имеющих даже HardWare Transform And Light (HW T&L), будет совсем тяжко...

СИ: Я хотел бы попросить тебя подробнее рассказать об анимации в вашей игре - в ролике все выглядит весьма достойно, но не видно обещанной анимации лица. Да и количество костей вот так на глаз не подсчитаешь. Можно об этой теме несколько подробнее, равно как и о скелетной анимации, ее плюсах/минусах?

Дмитрий Андреев: Вообще-то, скелетная анимация используется в играх уже несколько лет, но из-за того,что этот тип анимации объектов предъявляет соответствующие требования и к процессору, и к ускорителю, он использовался не на полную мощность. С приходом видеоускорителей 6-го поколения с их vertex shader'ами, скелетная анимация получила «вторую жизнь». С помощью костей стало возможно моделировать движение каждого сустава и мышцы персонажа, в частности, и долгожданную мимику. Но сложность создания мимики актуальна до сих пор.

СИ: Что ты можешь рассказать о физике в вашей игре? Насколько она будет приближена к реальной - например, будут ли в игре плавающие предметы; предметы, скатывающиеся с наклонных поверхностей, и т.д.? Или же вы, наоборот, не хотите делать упор на реальность физики, чтобы не превращать ураганный шутер в тактический боевик?

Владимир Николаев: Физика будет приближена/отдалена от реальной ровно настолько, насколько этого потребует динамика игрового процесса как сингловой



А вот так выглядит уровень игры в специальном редакторе. С трудом верится, что это нагромождение линий и кривых превратится в шикарную картинку.

версии, так и мультиплеерной. Если нужно будет для динамичности сделать, чтобы персонаж прыгал на высоту в четыре своих роста, мы не будем над этим задумываться. Наша цель, как правильно было написано в вопросе, - именно «ураганный шутер». И мы сделаем все, чтобы максимально к ней приблизиться.

СИ: Еще одним сногсшибательным эффектом в доступном для широкой общественности ролике являются волны, расходящиеся от плавающего в воде (или какой-то иной жидкости - так сразу и не поймешь) контейнера. Нельзя ли несколько подробнее рассказать про этот эффект и варианты его использования в Kreed?

Дмитрий Андреев: Действительно, от плавающего в жидкости контейнера расходятся волны, но не только от него - от всего, что с жидкостью взаимодействует. X-Tend engine позволяет на базе EMBM и процедурной генерации текстур моделировать физику жидких и вязких сред. Взаимодействие любого объекта со средой такого типа порождает, к примеру, волны на ее поверхности, с учетом такого эффекта, как интерференция волн. Будь то попавший в жидкость снаряд, упавший ящик или «случайно» не добежавший до вас противник.

СИ: В том же ролике мы могли видеть лишь один эффект от выстрела - огонь из огнемета. Как сейчас обстоят дела со special fx - что уже разработано, что готовится?

Дмитрий Андреев: Ничто не делается так легко и не смотрится так впечатляюще, как спецэффекты. Сказать точно, что вот сегодня мы разработали выстрел из оружия №5, который выглядит так-то, или что была реализована новая система визуализации поражения, мы не можем. Да, у нас есть определенный план по спецэффектам, но в этом плане все приблизительно, так как именно в процессе создания спецэффекта рождается его истинное лицо, которое зачастую радикально отличается от его проектного фантома.

СИ: Отдельный вопрос по particle system - системе частиц. Расскажи подробнее о той системе, которую пишете вы, и о том, как она будет использоваться в самой игре, какие дизайнерские изыски она позволит воплощать в жизнь.

Алексей Власов: Система частиц, разработанная нами, своей структурой напоминает particle из Unreal, но, благодаря возросшей мощи центрального процессора, имеет более развитую параметрическую систему. Это позволяет реализовывать не только ставшие уже привычными эффекты огня, дыма и водопада, но и такие сложные с точки зрения физики эффекты, как бьющиеся стекла, сгустки тумана, электрические разряды и др.

СИ: Также весьма интересным нам показалось заявление о наличии в игре моделей по 4000 полигонов. Означает ли это, что все модели будут иметь такое количество треугольников? Если да, то как же тогда компьютер будет переваривать группы таких моделей? Подозреваю, что вы будете вовсю использовать LoD (Level of Detail), да?

Алексей Власов: Во-первых, у нас разделено само понятие игровой модели. Существуют модели персонажей для сингл-версии Kreed'a и для мультиплеера. Это две большие разницы. Модели в сингл-версии Kreed'a действительно будут содержать до 4000 полигонов, что намного скромнее заявленных Кармаком 10000 полигонов на модель. А умелое использование технологии LoD и другие средства оптимизации позволят нам достичь достаточного количества кадров на экране даже при большом скоплении противников и союзников.

СИ: Раз уж мы заговорили о количестве полигонов в моделях, то было бы вполне логично спросить про степень детализации архитектуры уровней, поддерживаемую вашим движком. Что ты можешь сказать по этому поводу?

Алексей Власов: Количество полигонов в уровне жестко связано с количеством игровых персонажей в одном помещении, отсекаемом порталами. Если по игровому сценарию в комнате один противник и он не может перейти в соседний портал, то количество полигонов в это месте можно поднять до 20000. Но, в общем, мы руководствуемся тем, что количество кадров на GF3 не должно падать ниже 60-80. Как вы понимаете, с таким запасом треугольников при умелом дизайне уровней можно реализовать практически любые фантастические идеи!

СИ: И заключительный на сегодня вопрос: чем удивит игроков искусственный интеллект Kreed? Будет ли что-то по-настоящему новое и сногсшибательное?

Дмитрий Рекман: Планируется сделать компьютерных игроков чуть более умными, чем их привыкли видеть - научить AI эффективно руководить командами монстров, реализовать взаимодействие между компьютерными игроками. Самому поведению управляемых AI игроков уделяется немало внимания. Мы стараемся, чтобы оно выглядело как можно более естественным. При этом, конечно, учитывается опыт других известных игр. Мы стараемся придерживаться открытой архитектуры в написании движка. Программы поведения монстров вынесены в отдельные скрипты, которые можно будет легко модифицировать, к примеру, при создании новых уровней к игре.

СИ: Что ж, спасибо за ответы - было приятно окунуться в технологическую часть разработки игры. С нетерпением ждем демку! :)

Интервью взял
Михаил Кабанов

ДОБРОТНАЯ КЛАВА



ЧТО ТАКОЕ ДОБРОТНАЯ КЛАВА

Как-то постепенно и незаметно прошло то время, когда на клавиатуре были нужны только клавиши WASD, предназначенные, как известно, для стремительного бега по карте и грамотного стрейфа.

Наступило другое время: время, когда надо очень быстро и очень много печатать всеми десятью пальцами. Причем, желательно - не глядя. И тут внезапно выяснилось, что для этого дела годится далеко не всякая клавиатура. Оказалось, что клавиатуры бывают очень и очень разными. Естественно, в отношении к ним действует легендарный жизненный принцип: как заплачено, так и зафигачено. И я еще ни разу не видел хорошую клаву, которая дешево стоит. За все хорошее в этой жизни постоянно приходится платить.

Перебрав достаточно большое количество разных девайсов от самых различных производителей, я давно и уверенно положил свой глаз на продукцию компании Microsoft.

Положил вовсе не потому, что "так модно" или "а я вот такой". А потому, что "железки" - что мыши, что клавиатуры - от Microsoft уже который год радуют меня своей функциональностью и надежностью. На одном домашнем компе у меня задействована клавиатура Microsoft Natural Keyboard, а на втором - Microsoft Natural Keyboard Elite. В принципе, я более чем доволен обеими, но тут в мои цепкие лапы попал новый девайс: Microsoft Office Keyboard. Естественно, тут же было проведено исследование.

УСТАНОВКА

Будучи воткнутой в USB-порт, новая клава немедленно запросила свежих драйверов, которые были без промедления скачаны (семь с лишним метров, да). После чего безо всяких конфликтов и кривляний, клава легко и непринужденно приступила к работе. При этом ее софт позволяет легко и быстро переназначать клавиши по своему собственному усмотрению, что для многих опытных тружеников компьютерного дела архиважно. Сам же я привык пользовать то, что дают, поэтому никакого интереса к этой возможности не имею.

SINGLE TOUCH PAD

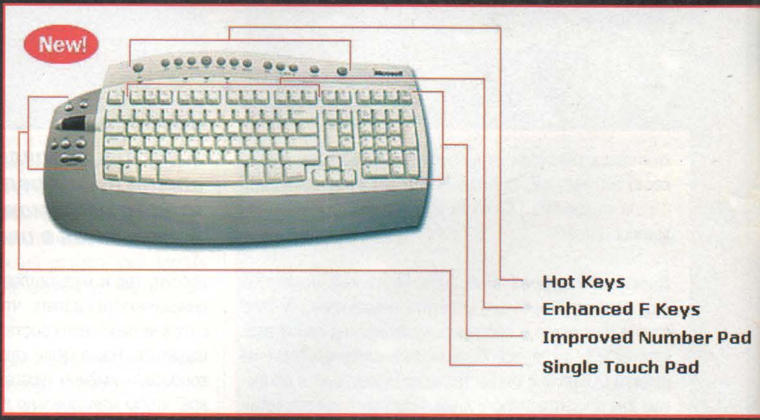
Самая главная фишка новой клавы - это расположенный слева Single Touch Pad. Данное устройство предназначено для того, чтобы при вдумчивой работе не отвлекаться на мышь. Давно замечено, что чем больше у человека опыт работы на компе, тем меньше он старается пользоваться мышью, предпочитая более удобные и быстрые сочетания "горячих" клавиш. Однако, некоторые функции мыши до недавних пор на клавиатурах отсутствовали. А тут тебе и браузерные кнопки "вперед/назад", тут тебе и "copy/paste", тут тебе и большое удобное колесо прокрутки. Мышь просто отдыхает. Кроме того, присутствует "переключатель" между открытыми окнами.

Кнопки очень удобные, приятной формы, на ощупь - разные, ошибиться при нажатии невозможно. Зачем все это надо? Затем, что при больших объемах работы каждое движение отнимает время, и чем короче это движение, тем быстрее выполняется работа.

Touch Pad - штука исключительно удобная и нужная. Считаю, должна присутствовать повсеместно и всегда.

СПЕЦКЛАВИШИ

Microsoft Office Keyboard снабжена дополнительным рядом специальных "горячих" клавиш. Понятно, все старые привычные комбинации по-прежнему работают, но эти клавиши - совершенно новые. Новизна заключается в том, что одним "тычком" в такую клавишу вызываются всякие офисные приложения: Word, Excel, Outlook, Explorer, калькулятор, календарь. Кроме этого, есть кнопки позволяющие регулировать громкость звука и особо полезная кнопка Mute, которая решительно выключает звук насовсем.



На первый взгляд все это показалось совершенно ненужными наворотами. Однако, при самом минимальном ознакомлении выяснилось, что эти новые фишки осваиваются через десять минут и далее без них испытываешь серьезный дискомфорт. К хорошему всегда привыкаешь очень быстро.

Кроме того, нажатием клавиши Lock функциональные клавиши (это те, на которых написано F1-F12) переключаются в другой режим, позволяющий быстро и при полном удобстве работать с почтовым клиентом. Присутствуют возможности открывать, закрывать, редактировать, отправлять, проверять на грамотность, распечатывать и "форвардить" электронную почту. Исключительно удобная вещь.

СОБСТВЕННО КЛАВИШИ

Ну, тут все как обычно: мембранного типа, работают практически бесшумно, по-военному. По таким не стучишь, как дятел, родственникам по мозгам, а тихонько себе трудишься, никому не мешая.

ПОДСТАВКА ДЛЯ РУК

Расположена внизу клавиатуры и предназначена для отдыха рук (для отдыха, а не для того, чтобы руки там лежали при печати). Многие, правда, предпочитают именно так работать, но я считаю, что при классическом расположении рук печатается значительно быстрее и точнее.

Подставка - штука полезная, плюс отличается от клавиатуры цветом и придает ей исключительно приятный вид. Без нее - совсем не то.

ИТОГ

В общем и целом Microsoft Office Keyboard - весьма и весьма неплохая клавиатура. Впечатление подпортили две вещи.

Во-первых, резко не понравилась форма клавиши Delete и то, что клавишу Insert перенесли в другое место, повыше и правее. Считаю, что так делать не следует, потому что при работе на разных клавиатурах постоянно путаешься, и все это вместо предполагаемого удобства только зверски раздражает.

Во-вторых, поскольку сам я больше набираю тексты, а не тружусь в "фотошопах" и "максах", для меня удобнее "кривые", эргономичные клавиатуры. На них клавиши расположены под физиологически правильным углом, что сказывается на скорости работы и крайне пользительно для благосостояния измученных непосильным интеллектуальным трудом суставов. А Microsoft Office Keyboard - "прямая", обычная клавиатура, более удобная для программеров и компьютерных художников.

Тем не менее, свежим приобретением остался очень доволен и пользуюсь с большим удовольствием.

Ст. о/у Goblin

КОДЫ

4X4 EVOLUTION 2

Деньги из воздуха
Начните игру в режиме карьеры и купите автомобиль. Продайте его и выйдите из игры. Откройте в любом текстовом редакторе файл **metal.ini** в поддиректории **System** (**Terminal Reality\4x4 Evo2\System**). Найдите записи **careerTruckCount=0** и **curTruckType=0** и замените в обоих случаях **0** на **1**. Снова запустите игру в режиме карьеры и зайдите в Гараж. Ваш автомобиль будет на месте, как и деньги. Можно повторять до бесконечности.

Миллион во время рейса
Начните состязание и введите код **goldfinger** (должен раздаться звук рожка). Затем введите код **givememoneyordie** и получите 1.000.000 долларов.

HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE

Во время игры вводите следующие коды:
HarryDebugModeOn — режим отладки, доступ ко всем уровням. Отключение клавишей [F7]
HarryGetsFullHealth — полное здоровье
HarrySuperJump — супер-прыжок
HarryNormalJump — большой прыжок
HarryTriggerCheat — эффект неизвестен
HarryKoresh — эффект неизвестен
HarrySuperKoresh — эффект неизвестен
HarryKorWalk — эффект неизвестен

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Во время игры нажмите [ENTER] и вводите коды:
SKYWALKER — выиграть миссию
TARKIN — уничтожить всех врагов
FORCEFOOD — +1000 еды
FORCENOVA — +1000 Nova
FORCECARBON — +1000 углерода
FORCEORE — +1000 руды
FORCEBUILD — быстрая постройка
FORCEEXPLORE — открыть всю карту
FORCESIGHT — отключить туман войны
SIMONSAYS — Simon the Killer
DARKSIDE# — уничтожить оппонента (**#** — номер противника от **1** до **8**)

RALLY TROPHY

Начните игру под именем **KALJAKOPPA** — вы получите доступ к Экспертному Режиму, всем уровням и автомобилям.

ALIENS VS. PREDATOR 2

Во время игры нажмите [ENTER], затем вводите слово **<cheat>** и один из приведенных ниже кодов (<**cheat**> и код должны быть разделены пробелом!), после этого еще раз нажмите [ENTER].
mpcanthurtme — режим Бога
mpschuckit — дополнительное оружие и боеприпасы
mpsmithy — полная броня
mpkohler — полный боезапас
mpbeamme — перенести игрока к началу уровня
mpsixthsense — отключить необходимость перезаряжать оружие
mpicu — вид от третьего лица
mptachometer — показать информацию о скорости
mpsizeme — показать информацию о размере

DEADLY DOZEN

Нажмите клавишу [**PAUSE**], затем вводите коды:
cheatcheat — включить режим cheat-кодов
winmission — выиграть миссию
losemission — проиграть миссию
stats — показать игровую статистику
ac919 — режим Бога, бесконечный боезапас, полет
hitlermode — враги перестают умирать

EMPIRE EARTH

Во время игры нажмите [ENTER], введите один из предлагаемых кодов и снова нажмите [ENTER].
my name is methos — все ресурсы, открыть карту
atm — +1000 золота
you said wood — +1000 леса
rock&roll — +1000 минералов
creatine — +1000 железа
asus drivers — отрыть карту
somebody set up us the bomb — выиграть игру
ahhhcool — проиграть игру
display cheat — показать все cheat-коды
the big dig — потерять все ресурсы
boston rent — потерять все золото
uh, smoke? — потерять все дерево
headshot — удалить объекты с карты
brainstorm — быстрая постройка

CONQUEST: FRONTIER WARS

Во время игры нажмите [ENTER] и введите фразу **Give the sushi to Sean** (без кавычек), чтобы активировать режим cheat-кодов (должно появиться сообщение). Затем еще раз нажмите [ENTER] и вводите один из предлагаемых кодов:
A winner is you! — выиграть миссию
I am evil Homer — проиграть миссию
The Master Builders — быстрая постройка
Your chicks for free — бесплатное строительство
The Ultimate Doom — уничтожить игрока
If they could see me now — отключить туман войны
I'll rip out your optics — включить туман войны
I can see clearly now — убрать Fog of Discovery (показать всю карту, не отключая туман войны)
I want a raise — получить руду
Do you smell something? — получить газ
The courage of the fearless crew — получить экипаж (один из игровых ресурсов, наравне с газом и рудой)
Some Great Reward — максимальное количество ресурсов

EXPLOMAN

Откройте любым текстовым редактором файл **options.txt** и измените значение параметра **levelchoose** с **0** на **1**. В Главном Меню появятся две дополнительные опции, позволяющие выбирать любой мир и уровень, а также смотреть все заставки.

FATE OF THE DRAGON

Нажмите [ENTER] и вводите один из предлагаемых ниже кодов:
!obj+god! — режим Бога (вначале нужно выбрать юнитов)
!obj+speed! — ускорить игру
!obj+godblessovermax! — генералы получают максимальный уровень (вначале необходимо их выбрать), прибавляются ресурсы
!om+win! — выиграть игру
!om+fog! — показать всю карту
!obj+gold! — получить золото
!obj+timber! — получить древесину
!obj+rawmeat! — получить мясо
!obj+corn! — получить зерно
!obj+food! — получить еду
!obj+Iron! — получить железо
!obj+wine! — получить вино
!obj+all! — получить все

METAL KNIGHT

Нажмите [ENTER] и вводите один из приведенных ниже кодов:
!magicbird — эффект неизвестен
amitofo — восстановить здоровье юнитов
sunshine — открыть карту
tomgogo — эффект неизвестен
luckybird — выиграть миссию
pitybird — проиграть миссию
smartbird — эффект неизвестен
richbird — получить деньги
thunderbird — эффект неизвестен
magicbird — эффект неизвестен

OPERATION METEROID

Коды уровней:

ESCAPE	CONTACT	PILOT
HEAVEN	WARRIOR	PARTICLE
SPEED	CORE	NOISE
DANGER	MASTER	ENERGY
COKE	SKELETON	ASTEROID
JASPER	SHOWER	FIRE
JAIL	VOODOO	SHADOW
SATURN	ORION	MIND-STORM
ANGEL	PADDLE	BLASTER
SLAVE	POINTER	APOCA-LYPSE
HORIZON	BIRD	DEFENDER
MASHINE	AIRCRAFT	FIRST
ARMOR	SPACE	
ABODE	MAGIC	
DIABLO	OGRE	
AMAZON	LIGHT	

SINISTAR: UNLEASHED

Во время игры нажмите «~», чтобы вызвать консоль, и вводите команды:
soundvol 0-100 — громкость звуков (от 0 до 100)
musicvol 0-100 — громкость музыки (от 0 до 100)
level 0-23 — перейти к уровню (от 0 до 21)
gammaval 0-100 — коррекция гаммы (от 0 до 100)
pitch 0-1 — контроль бросков
forcefeedback 0-100 — чувствительность джойстиков с обратной связью
quit — выход из игры
exit — отключить консоль
bind 'клавиша' «действие» — Привязать какое-либо действие к клавише, клавиша при этом должна быть в одинарных кавычках (например: **bind '+' Throttle**).
Можно привязать к любым клавишам приведенные ниже читерские действия, а затем нажимать на эти клавиши во время игры:
cheatfreecrystal — получить кристаллы
cheatnodmg — бессмертие
cheatsnapshotaitext — тексты AI
cheatcycleaitext — тексты AI

THE INCREDIBLE MACHINE: EVEN MORE CONTRAPTIONS

Пароль к головоломке №89 — **OLIVE-ZZZC815F6**
Выбор уровня — используйте в качестве пароля **RHOMBUS**
Пропустить уровень — выберите опцию **Start the machine** и нажмите [V], пока машина работает.

STAR TREK: ARMADA 2

Получить 2000 Dilithium — нажмите [ENTER], чтобы вызвать командный экран, и введите **showmethemoney**.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Настоящий выпуск «Обратной Связи» сложно посвятить чему-то определенному. Есть критика, есть пожелания, есть и интересные мнения. Если уж чем-то сей выпуск «ОС» и отличается, так это более чем скромными размерами. Впрочем, для временного сокращения рубрики нашлись объективные причины. Внимательный читатель найдет эти причины на страницах журнала.



EAGLE 7 AKA LONGBOW

Здравствуй, СИ!

Не буду вам жаловаться, да и себя жалеть не буду, т.к слишком уважаю Вас и ваш журнал. Пишу вам во второй раз. Первый раз писал Вам в октябре, но вы на мое письмо не ответили, не опубликовали. И, может, не прочли. И это особенно обидно, ведь я над ним битые полтора часа просидел, пытаясь нормально набирать слова на клавиатуре своей сломанной рукой. Придется пересказать кое-что. Читаю ваш журнал с 1998 года, никак не могу наудивляться и нарадоваться. Пропустил два номера. Лучшими являются репортажи с E3, и сотый номер журнала (поздравляю вас с этим праздником). Очень понравилась ваша ретроспектива и другие особенные статьи. Репортажи с E3 очень интересны для всех читателей. Хотелось бы больше вылазок за рубеж и больше интервью с разными компаниями и гениями индустрии. Из ваших авторов очень нравятся: Вы, за то, что пишете «в тему», не хвалите игры чересчур, замечаете мелкие недочеты и делаете обзоры очень интересными и увлекательными. Поморцев (aka Дрегалин), за то, что внешне похож на меня, любит Акунина, и делает прохождения очень интересно и информативно. А обзоры порой очень смешно и юмористично, даже смешней, чем Назаров. Овчинников делает очень интересные репортажи, хорошо обозревает события игрового рынка и новинки игрового рынка. Кстати, не знал, что он главный герой Shenmue (ах как хочется поставить смайлик). Об игровом дизайне. Да, он изменился, стал более информативным, но из вашего журнала будто исчезла та изюминка, которая делала «Страну Игр» «Страной Игр». Я даже не знаю, как выразиться, но когда я открыл ваш журнал и увидел новый дизайн, у меня на душе заскребли кошки. Не знаю с чего это. Ах, да, критика. Я никак не могу понять, почему люди так хвалят Назарова. Кто-нибудь понял, что такое Headhunter и Tony Hawk Pro Scater 3? Нет? Ну, так пожалуйста Дмитрий, уберите его с ревью и превью. Да, он приколист. Но в последнее время он начинает использовать одни и те же приколы вторично.

Теперь к вопросам.

1. Что слышно от Valve? Что-то слишком давно не слышно о Team Fortress2 и Half-Life 2...

2. Уже должны были выйти Half-Life для PS2 и Дюк Ньюкэм, который Форэва. Что о них слышно? Если вышли, то сделайте обзор о них плззз.

3. Вышел ли гениальный «Ил2 Штурмовик»? Очень уж хочется его опробовать!

4. Чисто игровой вопрос: где можно скачать скины и МОДы для Мэкс Пэйна? (ведь я же не спрашиваю где можно достать фото Бритни Спирс)? Да и вообще, очень хотелось бы чтобы вы побольше писали о всяких ресурсах и дополнениях для хороших игр.

5. Почему бы вам не открыть специальную рубрику для «мелких» новостей. Например туда можно помещать информацию о новых анонсах, о закрывающихся компаниях и т.д. Вот и все. Опубликуйте меня пожалуйста. Уж очень хочется чтобы Вы прислушались к мнению одного из своих давних читателей. Наилучших успехов и процветания.

Eagle 7 aka Longbow.

mailto: eagle7@lycos.ru

Смею заверить Eagle 7 aka Longbow, что нам не меньше наших читателей хочется «вылазок за рубеж». В любом случае, спасибо за добрые слова в наш адрес. Что касается дизайна… Все это мы слышим каждый раз, когда происходят любого рода изменения, связанные с внешним видом журнала. Привычка — вещь сильная, но спешу уверить наших читателей, что к новому дизайну также можно привыкнуть. Позволю себе промолчать относительно творческой деятельности Назарова и плавно перейду к ответам на вопросы:

1. В общем, ничего нового и не слышно. Судя по всему, в настоящий момент ведется активная работа над указанными Eagle 7 aka Longbow проектами.

2. О выходе Duke Nukem Forever принято говорить словами разработчиков: «When it's done.».

3. К моменту выхода этого номера игра уже должна появиться на полках магазинов.

4. Скины и моды появятся на диске «Страны Игр», «как только, так сразу».

5. Мне, честно говоря, сложно понять, зачем дробить имеющиеся новости. По-моему, рубрика в своем теперешнем состоянии прекрасно справляется со своими целями.

Еще раз спасибо за добрые слова и пожелания.

MR-FIRESTARTER

Привет,СИ.

Читать ваш журнал стал не так давно, о чем сейчас очень жалею, так как еще не встречал российского игрового издания, столь обширной направленности. (Обычно, если журнал обозревает PC-игры, то о консолях там говорится только, как о слабой альтернативе «персоналки».) Ну а что касается «консольных» изданий», так там вообще о PC не слова... Обижаются, наверное ? .).

Кстати, очень нравится ваша рубрика «обратная связь» так как в отличие от некоторых других изданий (называть, естественно, не буду), вы не пытаетесь оттачивать свое остроумие на тех, кто вам пишет, даже не смотря на то, что в некоторых случаях это было неплохим уроком для некоторых пишущих вам «отморозков», которые вряд ли знают такие понятия как «такт» и даже «вежливость». Кстати, раз уж зашел вопрос об этом, хочу сказать пару слов насчет публикации в ваших номерах плакатов из фильмов: Ребят, это очень классная фишка и тем, кто считает это рекламой(пусть так) и не хотел бы этого больше видеть, хотелось бы сказать, что такая вот «реклама» в тех же Штатах, примерно такого же формата , стоит от 15 до 30 «вечнозеленых», причем имеет огромный спрос.

Перед тем как перейти собственно к вопросам и всяческим пожеланиям, хочу сказать, что я абсолютно не претендую на то, чтобы мое письмо было опубликовано (хотя если это произойдет, будет приятно), я просто прошу вас ответить на мои вопросы, и все выше написанное считать моим личным «криком души».

1) Самый главный вопрос: где можно купить старые номера вашего журнала (за 1997 – 1999 год).

2) Где-то году этак в 1995 был такой журнал «Games Magazine». Он был достаточно прикольный, но где-то через год он просто пропал. Я слышал, что он выходит до сих пор, но под другим названием. Буду очень благодарен за любую информацию о его судьбе.

3) Недавно, купил себе игрушку на «Соньку» «Disney's Atlantis: the lost empire». Короче, прошел ее почти до конца, и когда в одном месте «заткнулся», естественно, стал искать столь полезный и архиважный в таких случаях полный solution, не смог найти его нигде. У меня просьба, опубликуйте его, пожалуйста, а то уже сон потерял, а у меня диплом на носу?

Ну вот, собственно, оно и все, что хотелось бы сказать. В общем, журнал rulez, обзоры – super ... да вы и сами все знаете. В общем, ребят продолжайте в том же духе и не теряйтесь.

P.S Заранее спасибо
за ответ.

mr-firestarter

Когда хвалят твою работу, это, конечно же, приятно, но от комментариев все же воздержусь, иначе не избежать обвинений в нескромности и избирательности. Хочу лишь обратить внимание читателей на слова mr-firestarter'а относительно постеров «СИ»... По-моему, есть над чем подумать. К ответам:

1. В e@shop, например. Если не найдешь, постараемся помочь...

2. К сожалению, мы не располагаем информацией об этом журнале...

3. Очень неприятно отказывать своим читателям, однако сейчас как раз такая ситуация... К сожалению, опубликовать прохождение Disney's Atlantis в «СИ» мы не можем по независящим от нас причинам.

TITAN

Привет СИ!

Писал вам много раз, но получил ответ только на одно письмо. и вот, не теряя надежды, пишу вам снова. «слежу» за вами с «древнейших» времен(3 номер). Да это было время, 3-486х компов и приставок: Sega Saturn, Ps, 3DO. 486 процессор считался элитным. А вы помните, как часами сидели перед монитором, играя в doom? =)

За весь этот период времени журнал претерпел гору событий и изменений. Не секрет, что СИ считался одним из самых лучших журналов в игровом мире. Там и диск и демо версиями не вышедших игр(это во времена, когда интернет стоил бешеных денег), и новые программы(хотя программы это отдельная история. Раздел софт можно было не смотреть, ведь там всегда был IE4, какой-нибудь Quick Time или RealPlayer и directX. Незнаю зачем вы все это «пихали» на диск, ведь у любого, даже самого отсталого ламера, все это есть. Может я не понятно выразился? Я пытаюсь сказать, что на диске СИ не должно быть таких программ. Если вы скажете, что мол, не все такие развитые, как ты, мы кладем то, без чего не будут работать игры, тогда почему бы не прилагать Windows98? Он же тоже нужен для работы игр. И таких примеров куча.) А в общем журнал был ОТЛИЧНЫЙ, РУЛЕЗ33. Я был фанатом СИ, если по какой то причине я не мог купить его, у меня начинался приступ: как это так СИ уже вышел, а у меня его нет!? Я его все равно находил, в крайнем случае перекупал у друзей, потому что вы били лучшим журналом!

Вот наступил кризис и что? Журнал стал похож на тряпку. Ну ничего, переживем. А нет, не тут то было. Прошел год, два... журнал не менялся. Ну разве что качество бумаги стало по лучше и какие-нибудь мелочи с интерфейсом... Потом читатели, чуть ли не полгода, умоляли вас сделать постер больше. Да он стал больше (сегодня он выглядит неплохо, но опять-таки...с одной его стороны красуется баннер, реклама. Это чем-то напоминает Билла Гейтса, который из всего делает деньги. Я бы промолчал насчет этого, если бы журнал стоил дешевле...), но

III ТУР КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЬСКИХ СТАТЕЙ ЗАВЕРШЕН!

Закончился очередной этап нашего народного конкурса. В силу ряда объективных причин (в частности, каникул у большинства читателей), он вышел очень длинным, но осенний вал статей компенсировал летнее безрыбье. Итак, назовем имена победителей:

I МЕСТО – Юрий Воронов aka Raven [k-night-raven@newmail.ru]

II МЕСТО – Антон Перегрузкин aka Гесыч [1_98@mail.ru], Сергей Калашников aka Dante [seifering@mail.ru], Игорь Данилин RealerQ aka [RealerQ@mail.ru]

III МЕСТО – Romik LP [romik_lp@rambler.ru], Глеб Соколов aka Reagmound [reagmound@mail.ru]

Как всегда, призы победителям – коробочные версии своих новейших игр – предоставили наши постоянные спонсоры и партнеры: компания Buka Entertainment, фирма «1С» и студия Snowball Interactive. Спасибо им!

Все подробности о прошедшем этапе, количестве статей, названиях игр-призов и процедуре отбора победителей читайте на диске к этому номеру.

КОНКУРС СТАТЕЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Друзья, четвертый этап стартует со следующего номера. Играйте, пишите, присылайте, получайте награды! Очередная раздача слонов планируется весной!

Лев Емельянов, Редактор CD [lev@gameland.ru]

snowball.ru™ лучшие игры по-русски

1С

Бука® BUKA ENTERTAINMENT

ваша отзывчивость к вашим же читателям оставляет желать лучшего. Скажите мне, пожалуйста, ну зачем выпускать журнал два раза в месяц?! Что мы такие не терпеливые? Журнал читается (смотрится) очень быстро.(Очень много занимают прохождения и... реклама. понятно что без нее никак, но почему за счет этой рекламы журнал не становится дешевле?) Журнал стоит очень дорого, а в нем всего 96 страниц.(имеется ввиду соотношение количества страниц (информации) и цены) Всего, сказал он... Да это немало, но для такой цены и то, какой журнал был до кризиса, я думаю это мало и дорого. Судите сами, если мы суммируем кол-во страниц, дисков и цену за месяц, в среднем мы получим 192 страницы и 2 диска за 180 рублей, а теперь посмотрим, сколько страниц и какая цена была в журнале до кризиса. Например, #4(23) Апрель 1998. 70-80 рублей с диском + 206 страниц(!) и это при отличном качестве бумаги. Скажите еще одну вещь, зачем выпускать журнал два раза в месяц? Может, вы так больше денег получаете? Я думаю, что журнал вашего уровня должен в первую очередь думать о его читателях, прислушиваясь к каждому слову, а не отшивать их, типа мы и так все делаем, все у нас хорошо и без твоих пожеланий...

Если это письмо вы положите на пыльную полку, рядом с письмами других ваших читателей, которые пытались показать вам ваши ошибки или недостатки (а я уверен, что так оно и будет), то ваш журнал никогда не будет лучшим. Опубликовывать письма тех «новичков», которые читают вас с последних, предпоследних или после-кризисных номеров журналов и думают, что так оно и должно быть, что лучше уже некуда – это ваша грубейшая ошибка. Что может вам посоветовать человек, который не знает истории журнала? Может, вы хотите показать, что все читатели вами довольны? Это, поверьте мне, не так!

СИ, что же с тобой случилось? Я знаю, что журнал может быть лучше...

P.S. Не опубликовав или не ответив на мое письмо, вы утвердите мое мнение о всем вышеперечисленном, в другом же случае, многие читатели задумаются и пусть не все, но что-нибудь из того, что я вам говорил, возможно, изменится.

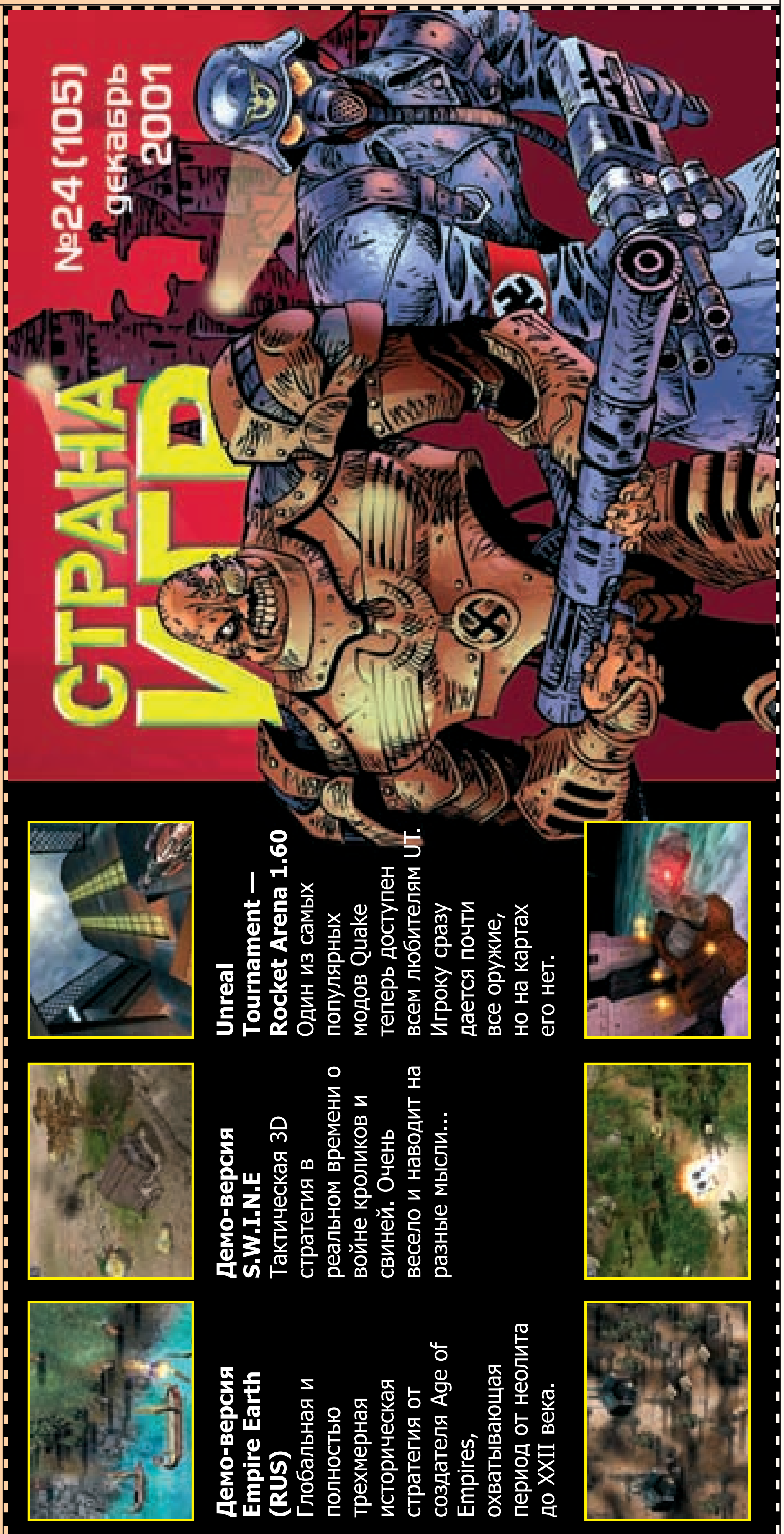
Спасибо за внимание. Вам писал ваш читатель из г. Москвы Titan.

E-Mail: Earth2@nm.ru, ICQ: 69591575

Откровенно говоря, даже не хочется затевать полемику. Все равно ничего путного из этого не выйдет. Если мы своей работой не можем доказать человеку, что используем каждую возможность, для того чтобы сделать журнал лучше, то словами уж точно ничего не докажешь. Надеюсь, что каждый читатель сможет сделать свои выводы. И последнее. Публикуя или не публикуя то или иное письмо, мы меньше всего стремимся кого-либо утвердить в каком-то мнении. Если читатель задумается, значит, наша задача выполнена.

КВАКЕР

Я, наверное, страшно, прямо-таки ужасно глупый геймер. Иначе просто не могу даже самому себе объяснить, на кой пишу про себя родного такие непримиримые гадости. А дальше и про кое-кого еще напишу. Впрочем, сила есть, ума не надо, особенно если в слове «сила» сделать две первые буквы большими, вот так – «СИла». Между прочим, СИшек у меня полон письменный стол. Уж и не знаю, куда пихать новокупленные. Предлагаю в каждый сотый номер журнала с диском помимо постера вкладывать новый письменный стол. Думаю, идея неплохая и найдет отклик среди ваших постоянных журналопочитателей и особенно журналополистателей. Между тем, уже в течение ровно шестисот шестидесяти шести дней гложет меня один на первый взгляд странный вопрос, почему аббревиатура «СИ» стоит в начале такого количества любимых народом слов, как то: Сибирь, Сицилия, синдикат, сигареты, сивуха, симптом, синдром, силикон, синильная кислота, симплификация, симуляция, сибирская язва, сигнализация, сидеразотит, сидероплезит, сидеро-



филлит и сидячая ступенька дислокации. Загадка? Не то слово!

Как представитель мирового сообщества интеллектуально неполноценных, я требую, настаиваю на том, чтобы Сергей Овчинников не строил из себя Ивана Демидова, а снял со своего лица маску неприкосновенности, позволив нескольким квантам света отразиться от себя в объектив фотоаппарата. Он должен осознать, что Родина – мать, а нас – много таких, желающих знать!

Но что это я все о себе, да о себе, давайте лучше затронем такую скользкую и опасную тему, как Леонарда которая F. Кстати, мой бедный компьютерный агрегат успел недавно серьезно пострадать вследствие нападок группы радикально настроенных маза-хакеров. Не буду говорить конкретно, что они сотворили с агрегатом, но после данного происшествия все, начинающееся на английцкую букву F, вызывает у меня стойкую идиосинкразию. Так вот, меня крайне интересует и в личном, и в неприличном плане, кто собственно и собственно зачем окрестил бедную девушку такой популярной на Западе буквой. И на что в связи с этим могу рассчитывать я, как среднестатистический пример глупого геймера с вполне человеческими потребностями. Вообще же, появление девушки (волчицы?) в стае матерых волков игровой аналитики нельзя не приветствовать. Да и приветствовать тоже нельзя, а то еще не так поймут, поймают и побьют. Поэтому выход в данной ситуации один – тот, над которым написано красным EXIT.

Короче, Esc, Alt + F4, Ctrl + C,
Ctrl + Break, Alt +X,
Alt + Ctrl + Del,
Alt + Ctrl + Reset.

Квакер

quaker@pisem.net и не будет

PS: bind f «weapon 9;
cg_fov 120;
cg_drawGun 1»

Вот и проявился очередной победитель нашего традиционного конкурса писем. Уважаемый Квакер, для того чтобы получить фирменный приз от компании Schick, пожалуйста, обращайся на e-mail: vika@gameland.ru. Письменные столы, фотографии Сергей Овчинникова и буква «F» в псевдониме Леонарды в настоящий момент активнейшим образом обсуждаются в редакции «Страны Игр». Надеемся, что результаты дискуссии Квакера не разочаруют…

NIKO AKA JIRAFF

Хай, любимая Gameland! Привет Дмитрий, пишу я вам о наболевшей проблеме, о dreamcast'е. Дримкаст приставка отличная, лучше чем сонька , но как сега поступает со своими клиентами – свинство. Сначала отмена производства приставок, потом отмена англ. версии Shenmue 2 на дриме (может быть я не прав, но так написано на вашем сайте). Как так можно?! У меня был шок, когда я прочитал, что Microsoft выкупила права на издательство Shenmue 2 в Америке (читай на X-BOX). А может, это брехня? Может, это злой Билли постарался для X-Box'а , что бы увеличить продаваемость приставки?! Объясните все толком.

Niko aka jiraFF

Поведение Sega в последнее время – самая актуальная тема для обсуждения… В любом случае, «злой Билли» не при чем. Или почти не при чем. Просто сама Sega стремится к тому, чтобы заработать максимально много денег с минимальным риском. Не совсем честно по отношению к пользователям Dreamcast, но такова суровая правда жизни… Впрочем, игровая индустрия непредсказуема, и кто знает, какие сюрпризы нас ждут через год…

CONTENT #24 (105) CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Empire Earth
AquaNox
S.W.I.N.E
Sid Meier's SimGolf

ВИДЕО
Hidden and Dangerous 2
Grandia Xtreme
Dead or Alive 3
Soul Calibur 2
Wario Land IV
Star Wars Episode II: Attack of the Clones
Final Fantasy: The Spirits Within
Dragon Empires (2 ролика)

СТАТЬИ
FIFA 2002 (2 шт.)
Final Fantasy VIII
Final Fantasy: The Spirits Within (2 шт.)
Gran Turismo 3 A-Spec
Grandia 2
Giga Dyne
Paris-Dakar Rally
Shigeru Miyamoto
The Thing
X-Box
The Lord of the Rings
Как приблизить героев любимых игр
Какой путь проходят шедевры

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
DesertCraft: The Battle for Sahara
Giga Dyna ver. 1.3
DialC_CNT

SPECIAL
Слово редактора
Macromedia Flash
Wallpapers Gothic (4 шт.)
Музыка Gothic (4 темы)
Wallpapers Rally Trophy (5 шт.)
Музыка Rally Trophy (4 темы)
Wallpaper Демиурги (Etherlords) (3 шт.)
Музыка Демиурги (Etherlords) (4 темы)
Wallpapers Star Wars: Galactic Battleground (2 шт.)
Wallpaper Hitman 2
Wallpaper Return to Castle Wolfenstein

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament — Rocket Arena 1.60
Rune — Mick Maps
Red Alert 2: Official Mappacks (5 шт.)
Sudden Strike Bonus Missions

ПАТЧИ
Comanche 4 Patch
Wizardry 8 Patch
Empire Earth v1.0.4.0
Демиурги v. 1.02
Stronghold Patch v1.1
Battle Realms v1.01 patch
Battle Realms Battle Pack 1
Zeus: Poseidon v2.1
Europa Universalis 2 v1.01

Рекомендуемые системные требования: P2–300, 64 Mb RAM, 8x CD–ROM




SOS!
ОНИ УЖЕ ЗДЕСЬ!
Разработчики компьютерных игр выпускают
все новых и новых монстров...............
ВЫ ГОТОВЫ КО ВСТРЕЧЕ С НИМИ?!
Компьютеры Apek PC
на базе процессоров Intel® Pentium® 4
ПОМОГУТ ВАМ В ЭТОМ!
Apek Elite
Процессор Intel® Pentium® 4 1.9GHz
Материнская плата Gigabyte GA-8IDML(LAN,audio)
Память JetRam 512MB Pc133
Жёсткий диск Western Digital WD800BB 80Gb 7200RPM
Видео AGP GeForce 2MX200 32Mb TV-out
Звук SB Live 5.1
DVD ASUS 608 8-x
FDD 3.5
Форм-фактор ATX
964 у.е.
Apek Econom
Процессор Intel® Celeron® 633MHz
Материнская плата Gigabyte GA-6WMMC7-1
Память JetRam 64MB Pc133
Жёсткий диск Western Digital 100EB 20GB Ultra DMA 100
Аудио/Видео интегрированные
CD-ROM 52-x Samsung.IDE
FDD 3.5
Форм-фактор ATX
283 у.е.
ДЕЛ
10 метров от станции метро "Белорусская"!
Наш адрес: м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57, 250-44-76, 250-55-36
http://www.del.ru e-mail: info@del.ru
Intel, логотип Intel inside и Pentium являются зарегистрированными знаками Intel Corporation или ее дочерних компаний в США и других странах, лого Дел - зарегистрированный товарный знак компании Дел.
intel inside
pentium 4

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Сначала были АЛЛОДЫ. Потом — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

ДЕМИУРГИ

Новый проект 2001 г. NIVAL Interactive

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

1С ФИРМА «1С»

NIVAL INTERACTIVE

POWERED BY gamespy

www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


СТРАНА
ИГР
snowball.ru™
лучшие игры по-русски
ЗДЕСЬ ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО СИЛЬНЕЙШИЙ
Gothic™
Готика
ФИРМА "1С"
PIRANHA BYTES


Walt Disney
PICTURES PRESENTS
АТЛАНТИДА
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
МДМ•КИНО
www.mdmkino.ru
С 21 ДЕКАБРЯ
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28